teljes játék: **CHROME** magyar nyelvű FPS

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja

2005. No.02

Dupla DVD!
11 demo + 23 videó

AGE OF EMPIRES 3
Exkluzív beszámoló az év RTS-éről

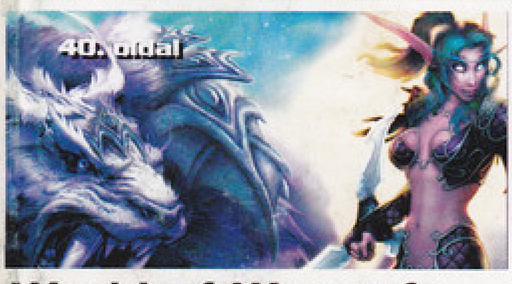
Nyerj álom-PC-t!

61. oldal

KOTOR 2 The Sith Lords
Teszteltük a legendás RPG folytatását

www.pcguru.hu

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
Minden idők legjobb Star Wars FPS-e végre megérkezett hozzánk



40. oldal

World of Warcraft
bétateszt

10. oldal

BEST OF 2004
ismertető

72. oldal

Settlers 5
teszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: JÁTÉKDEMÓK: 1848 The Project Techdemo Ford Racing 3 Half-Life 2 Hearts of Iron 2 MTX Mototrax The Punisher Sentinel Settlers: Heritage of Kings Spartan Will of Steel ANIMÁCIÓK: Splinter Cell: Chaos Theory Battlefield 2 Boiling Point Chronicles of Riddick Close Combat: First to Fight Dragonshard Fire Department 2 F.E.A.R. Project: Snowblind Live for Speed Rainbow Six Lockdown Stronghold

Sziasztok!

A hatalmas év végi játékdömpinget követően, januárban általában megáll az élet a játékvilágban, s emiatt kicsit nehezen szokott összeállni a PC Guru tartalma is. Az idei év első számánál azonban szerencsére minden másképp alakult...

A LucasArtsnak köszönhetően megérkezett a várva-várt csapatalapú Star Wars FPS, a Republic Commando, és a hatalmas sikerű szerepjáték folytatása, a Knights of The Old Republic 2! Mindkét játék PC-s verzióját a világon az elsők között tesztelhettük, s így tulajdonképpen csak a szerencsén és a nyomdai átfutási időkön múlik, hogy valamelyik nagy amerikai, vagy nyugat-európai játékmagazin, vagy éppen a PC Guru tudja most legelőször bemutatni olvasóinak a két kiváló Csillagok háborúja-játékot.

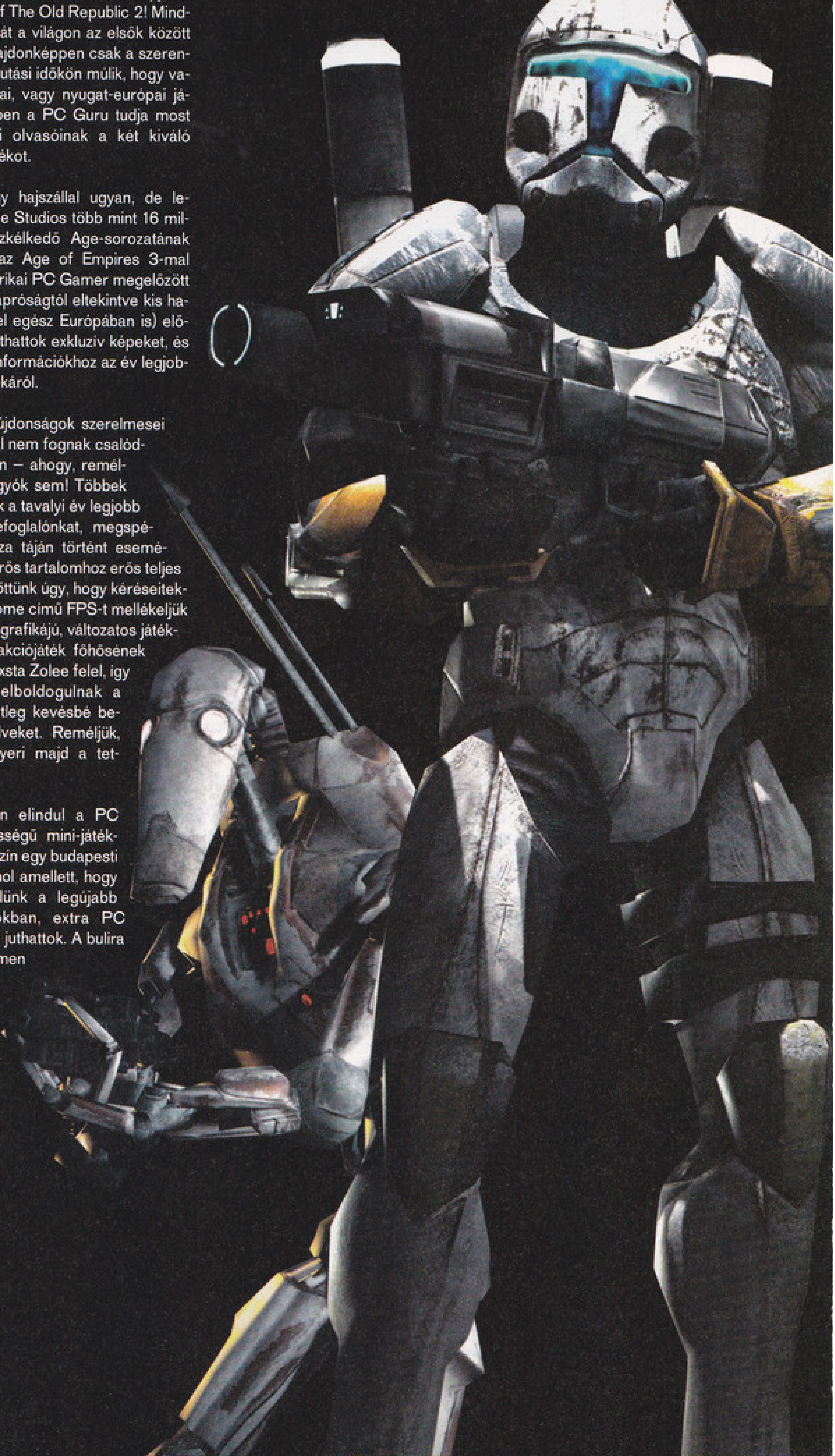
A világpremierről egy hajszállal ugyan, de lecsúsztunk az Ensemble Studios több mint 16 milliós eladásokkal büszkélkedő Age-sorozatának legújabb darabjával, az Age of Empires 3-mal kapcsolatban (az amerikai PC Gamer megelőzött két héttel...). Ettől az apróságtól eltekintve kis hazánkban (és jó eséllyel egész Európában is) először a PC Guruban láthattok exkluzív képeket, és juthattok első kézből információkhoz az év legjobban várt stratégiai játékáról.

A lehető legfrissebb újdonságok szerelmesei tehát minden bizonnyal nem fognak csalódni aktuális számunkban – ahogy, reméljük a nosztalgiázni vágyók sem! Többek között nekik készítettük a tavalyi év legjobb játékairól szóló összefoglalónkat, megspékelve a PC Guru háza táján történt eseményekkel. Kivételesen erős tartalomhoz erős teljes játék dukál; ezért döntöttünk úgy, hogy kéréseiteknek eleget téve a Chrome című FPS-t mellékeljük a laphoz. A nagyszerű grafikájú, változatos játékmenettel rendelkező akciójáték főhősének magyar hangjáért Ganxsta Zolee felel, így azok is könnyedén elboldogulnak a programmal, akik esetleg kevésbé beszélik az idegen nyelveket. Reméljük, mindannyiótoknak elnyeri majd a tetszését!

Figyelem! Februárban elindul a PC Guru havi rendszerességű mini-játékshow sorozata; a helyszín egy budapesti internetkávézó lesz, ahol amellett, hogy megmérkőzhettek velünk a legújabb többszereplős játékokban, extra PC Gurus ajándékokhoz is juthattok. A bulira a party@pcguru.hu címen jelentkezhettek.

A következő PC Guru február 18-án jelenik meg!

A Guru legyen Veletek!



05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Chrome 08 DVD melléklet

20 BEMUTATÓK
10 Best of 2004 22 Helyzetjelentés a konzolok világából 34 Codename Panzers Phase 2 36 Age of Empires 3 40 World of Warcraft bétateszt

46 ISMERTETŐK
46 Star Wars: Republic Commando 52 Star Wars: Knights of the old Republic 2 58 Pitfall: The Lost Expedition 60 Return to Mysterious Island 62 EverQuest 2 64 Chronicles of Riddick 60 MTX Mototrax 70 Worms: Forts Under Siege 72 Settlers: Heritago of Kings 76 Demon Stone

80 ROVATOK
80 NosztalGuru 82 Killing Spree 84 A világ legbefolyásosabb emberei 86 Gondolatébresztő 88 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 SLI Teszt 100 Következő generációs játékmotorok 104 Nintendo DS teszt 106 Hardver bemutatók 108 Digitális fényképezés 110 Prohardver! Rovat 114 Szoftver rovat 116 Mobil rovat: Wi-Fi

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

Milyen fogadalmat tettél az újévre?

SASA

Fogadalmak szempontjából idén nem volt hiány… Először is megígértem, hogy nem fogok gyorséttermekben hamburgert enni. Másodszor azt is megígérhetem, hogy amint valamilyen úton-módon hozzájuthatok egy Sony PSP-hez, azonnal lecsapok rá. Harmadszor pedig azt, hogy élcelődő stílusomtól (ami miatt Hancu szerint két éven belül valaki halálra ver…) idén sem fogom megkímélni kollégáimat. Végül, de nem utolsósorban megfogadom, hogy idén – ha törik, ha szakad! – lenyomok a Grath torkán egy feles Unikumot!

HANCU

Még sosem tartottam meg februárnál tovább egyetlen újévi fogadalmamat sem, ezért könnyű szívvel ígérem meg ezennel ország-világ színe előtt, hogy 2005-ben rendet fogok tartani az asztalomon. Nem szeretnék még egyszer úgy járni, mint karácsony előtt, amikor tréfás kedvű kollégáim a szanaszét heverő rendkívül fontos dokumentumaim, kinyomtatott cikkek, félkész újságoldalak, úgy 2-300 CD, több évfolyamnyi újság, egy pár papucs és egy poroltó (!) közreműködésével egy kb. 10 köbméteres szeméthalmot építettek az asztalomra, finoman jelezve, hogy ideje rendet tennem…

CHRIS

Tudom, hogy mindenki ezt szokta megfogadni, s aztán legtöbbször az egészből nem lesz semmi, de most megígértettem magammal, hogy újra elkezdek sportolni valamit. Egész nap csak poshadunk a gép előtt, közben teljesen elpuhulunk, nincs ez így jól… Azt is megfogadtam, hogy idén kevesebb lesz a pia-nők-züllés. Szerintem ez is menni fog. Ja igen, és Grath-et nem fogom cseszegetni a fejét elborító szőrzettőmeg miatt (érzem, hogy már most rezeg a léc alattam)…

GRATH

Mit is fogadhatnék meg…? Az nem is lehet kérdéses, hogy World of Warcraft klánunkban mindig én leszek a legerősebb, és az is teljesen természetes, hogy mindenképpen szerzek egy PSP-t – és ha az Xbox 2 még idén megjelenik, akkor azt is. Az sem fog megváltozni, hogy lehetőleg minden platformon minden játékot igyekezni fogok kipróbálni. Talán végre sikerül a csoda, és annyit fogok a monitor és a tévé előtt ülni, hogy elfelejtek enni, és így lefogyok… Igen, ez lesz a megoldás!

JOC

Alapvetően nem szokásom újévi fogalmakat tenni, az idén viszont kivételt teszek. 2005-ben sem fogok meggyes pitét és aranygaluskát egyszerre enni, ahogy eddig sem tettem soha. Az említett – és a hozzájuk hasonló – finomságok különkülön történő pusztításában is csak akkor fogok (erősen korlátozott mértékben) jeleskedni, ha kedvenc designerünk, Gaben nincs a közelben, és nem látja…

GABEN

Januártól az igencsak berozsdásodott angol tudásom felfrissítése mellett olasz tanulmányaimat kezdem el kedvenc lapigazgatónkkal Csillával! (Csilla most már nincs visszaút...) Sokat motorozok majd és azt is megígérem ha még egyszer kifogást emelnek a biciklim ellen az irodában a 600-as Bandittal jövök be tavasszal a forgóajtón...

RICCO

A többiekkel ellentétben én megígérem, hogy semmit nem fogadok meg, jól érzem magam így ahogy vagyok, tehát minden marad a régiben. Diablo II rulez, de azért a WoW is király:)

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 február 18-án jelenik meg!

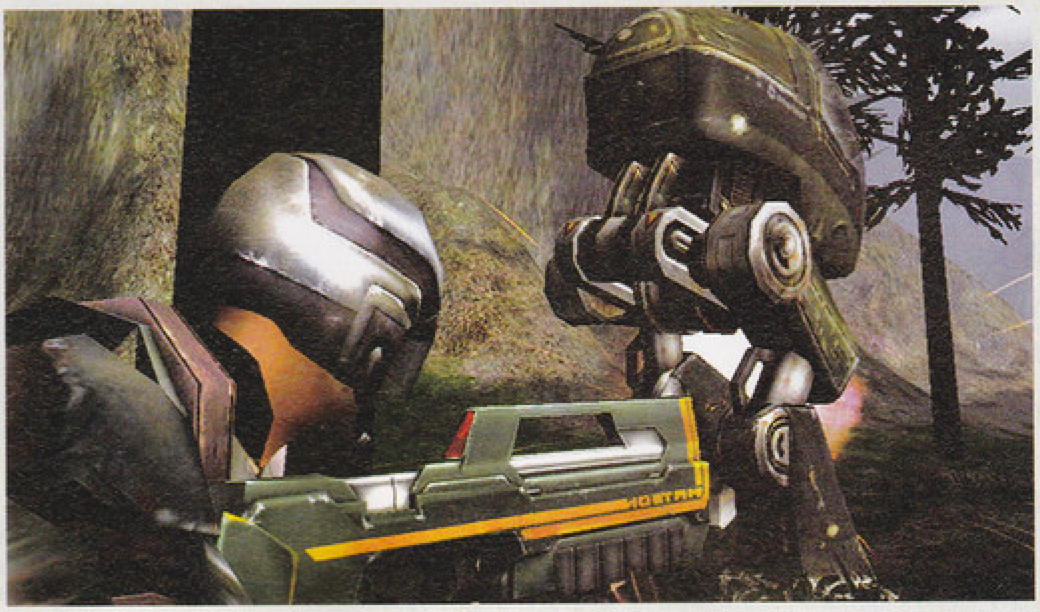
teljes játék

A PC Guru – különösen hazai viszonylatban – kiemelkedőnek számító teljesjáték-kínálatát a tavalyi év végén a Spellforce-szal megkoronázva felvetődött a kérdés, vajon mi is lenne alkalmas a minőség fenntartására 2005-ben. Végül hosszas tanakodás után arra jutottunk, hogy az év eleji holtidőt kihagyva egy minden tekintetben ütős, ráadásul a leggyakrabban kért, ugyanakkor legritkábban teljesíthető kategóriából, az FPS-ek területéről választunk teljes játékot…
A Chrome-hoz szükséges CD kulcs a következő: XTITY-92Y9L-MGPVA-KJ4Z6

Chrome

A Far Cry előfutára

fejlesztő Techland
kiadó Take-Two
web www.chromethegame.com



A XXII. században járunk, a Valkyria rendszer kolonizálásának idején, az ismert univerzum peremén. Bolt Logan, a Különleges Alakulat volt tagja névtelen zsoldosként próbál elszakadni múltjától. Ám egy rutinküldetés nyomán olyan szövevényes kalandokba keveredik, ahol mamutvállalatok, kalózok, telepesek és néhány régi ismerős is jelentős szerephez jut.

IchromeMAX természetfilmek

A Halo és a Far Cry után ugyan már nem számít eget rengető újdonságnak, ám ritka felbukkanása miatt a mai napig külön öröm egy FPS-ben a stílusra oly jellemző fémes környezet, és szűk, sötét járatok helyett hatalmas külső területeket látni. A Chrome-nak mindkettőből kijutott, így belső terekkel, vége-hossza nincs folyosórendszerekkel éppúgy találkozhatunk, mint élénk színekben pompázó tájakkal, üde mezőkkel, vagy éppen csillogó vízfelületekkel. Mindezt azonban oly módon vegyítve, a két stílust felváltva szerepeltetve, egymást mintegy kiegészítve tálalja a játék (áldassék érte az összes pályatervező!), ami végig kellő változatosságot biztosít.

A külső helyszínek flórája – túl azon, hogy szemet gyönyörködtető, hangulatos látványt nyújt – valóban segítségünkre lesz az ellenség rejtett megközelítésében. A térdelő helyzet, illetve a görnyedt futás lopakodásra nem éppen ideális, mivel nem nyújt kellő védelmet, és könnyen felfedezhetnek (inkább csatákban jelent előnyt, a pontosabb célzás és kisebb mutatott felület okán), ám ilyenkor ott a térdig érő fűben tökéletes álcázást biztosító hasalás, amit sűrűn fogunk használni, ha nesztelen közelítésre van szükség. Márpedig szükség az lesz rá, hiszen az állandó lőszerprobléma egyik alternatív megoldása lehet késünk gyakori alkalmazása, amit a felkészült, ránk lövöldöző ellenfeleknél kevéssé egészséges kipróbálnunk, hiszen amig odaérnénk hozzájuk, háromszor is kilőnek minket.

A Chrome-ozott halálosztó

Persze nem kötelező a „lassan járj, tovább érsz" elvhez ragaszkodva, taktikusan lopakodva becserkészni ellenfeleinket; akinek a „berúgom az ajtót, és mindenkit lelövök" jellegű Rambo-filozófia fekszik, a Chrome-ban szintén megtalálhatja a számítását. Utóbbihoz hatalmas fegyverválasztékával abszolút partner a játék: ott van mindjárt alapfegyverünk, a TC234-es pisztoly (ennek a hadsereg számára fejlesztett, hangtompítós változata a TC235 SUP), vagy a tekintélyt parancsoló BjornHD, ami méretét nézve revolver, hatásában azonban vadászpuskának is beillik. A NoN „Fragger" klasszikus sörétes, míg a C9/A5 az Uzi jövőbeni megfelelője (hangtompítóval C9/S). A Matson CAFS rohampuska a Szövetség alakulatainak alapfegyvere, melynek hatásfokával a Matson ACC mesterlövészpuskával egyetemben már a felvezetésben megismerkedhetünk (a két utóbbi elit változata az ARS Nitron rohamgéppuska és a távcsöves OCI Crom). A felsorolást a négy nagyágyú teszi teljessé: a Xatron Mark IV vadászpuska a testpáncélt is átüti, míg a LeRogue BM4000 kéziágyú akár tankok ellen is bevethető – ám azoknál célszerű a GL Dragoon rakétavetővel próbálkozni. Végül nagy ritkán találkozhatunk az energiatöltetet használó OCI X-4 Electrával, amivel főleg a különleges alakulatok rendelkeznek, és ami képes a fedezék mögött lapító célpontok eltalálására is.

A fegyverválaszték tehát impozáns, ám egy percre se feledkezzünk meg arról, hogy a különféle puskák és pisztolyok eltérő lőszertípusokat igényelnek, ami azért igencsak korlátot szab az esztelen durrogtatásnak. A lőszerprobléma mellett sok gondunk lesz a mesterlövészekkel is, akik elképesztő pontossággal szednek le minket irdatlan távolságokból, sokszor szinte láthatatlan messzeségekből. Ilyenkor csak a fedezéktől fedezékig vetődés jelent megoldást. Megfordítva viszont – ami-

A Haloból lopott felszerelést sikerült átcsempészni a Valkyriára

Ezt most nem fogjuk megtámadni

kor a mi kezünkbe kerül a mesterlövészpuska – áldani fogjuk a fegyvergyártó nevét, midőn több száz méterről, játszi könnyedséggel, egyetlen lövéssel végezzük ki ellenfeleinket.

A Chrome túl messze van

A tizennégy, meglehetősen nagyméretű pályán, az említett óriási távolságok leküzdésére különféle járművek állnak rendelkezésünkre, a kétszemélyes homokfutótól, és antigravitációs meghajtású robogótól kezdve, a szárazföldi és légi csapatszállítókon át a különféle lépegetőkig. Ráadásul – a telepített lőállásokhoz hasonlóan – ezek fedélzeti fegyvereit is használhatjuk (ismét egy Halo-örökség). Irányításukat ugyan szokni kell egy darabig, de erre ráérezve kedvünkre rodeózhatunk.

Chrome-os fejvadász

A környezet ábrázolásánál már említhettünk olyan remekműveket, mint a Halo és a Far Cry, essék most szó egy nem kevésbé híres játékról, és annak remek funkciójának Chrome-megfelelőjéről. Valkyria modern katonái a korszerű fegyverek, mind újabb típusú csúzlik vásárlása mellett legalább annyit költenek saját testük fejlesztésére is – és itt nem kondigépeken izzadó harcosokra kell gondolni. A testbe építhető implantok ötlete némi Deus Ex szájízt ad a Chrome-nak, ami szintén kiválóan alkalmas a játék tucat-FPS kategóriából történő kiemelésére.

Ezek a – küldetésekért kapott pénzekből vásárolható – beültetések gyorsabb futást, pontosabb célzást, szembe épített optikai zoomot, a fegyver visszarúgását csökkentő izomerősítőt, bőrpáncélt és egyéb, a képességeinket befolyásoló jellemzőt biztosítanak. Akár kombinálva is használhatjuk őket (előre letárolt billentyűfunkcióhoz rendelve), ám ilyenkor jelentősen megnő az idegrendszer túlterhelődésének esélye, ami az agy kiégéséhez vezethet. Ezt megakadályozandó, a beültetésekbe megszakítót építettek, ami leold az „ön-agymosás" előtt, ám ez némi HP-vesztést jelent.

Ha már kibercuccokról beszélünk, említsük meg a hackelés lehetőségét is, ami a biztonsági rendszerek megkerülésével közvetlen kapcsolatot biztosít egyes ajtókhoz, illetve számítógépes terminálokhoz. Ilyenkor egyfajta memóriajáték segítségével törhetjük fel a rendszert, ám az agykifolyatás veszélye ekkor is fennáll.

A Chrome maga

Az oktatópálya – roppant hangulatos módon – a központi történettel kezd, melyben megtudhatjuk, hogyan rúgtuk össze a port egykori társunkkal, és miképpen találkoztunk új partnerünkkel. Elsőként azonban meg kell szoknunk a kezelést és a hatékony harcot, utóbbihoz az erdőben bóklászó kéttagú őrjárat fog asszisztálni. Miután végeztünk velük, kutassuk át a holttesteket medipakkok és lőszerek után kutatva. A hidat elérve átélhetjük első nagyobb csatánkat, majd irány a célpontként megjelölt telep. A kerítéshez érve valaki vadul lövöldözni kezd ránk – egy távoli megfigyelőtoronyban lapuló mesterlövész a hunyó. Fedezéktől fedezékig rohanva tegyük őt hidegre, majd foglaljuk el a helyét, szabad bejutást biztosítva társunknak a létesítménybe. Infarktus elkerülése végett készüljünk fel egy, váratlanul a hátunk mögött feltűnő katonára, valamint egy komplett alakulat érkezésére is (legalább meglesz az első járművünk). Hamarosan társunk segítségért jelentkezik, így lemászhatunk.

Ilyen rohamnak nehéz ellenállni

Az ő árulása lesz az első példa a Chrome történetére oly jellemző fordulatokra...

A továbbiakra nézve néhány tanács: mindig kutassuk át a lelőtt ellenfeleket, és még így sem fogunk bővelkedni municióban. Használjuk a képernyő alján található mozgásérzékelős radart, még az adott helységbe belépés előtt! Még egy tudnivaló az implantokkal kapcsolatban: beültetésük után – hasonlóan a szervátültetésekhez – némi idő kell, hogy teljes mértékben beépüljenek a szervezetbe, így kezdetben rövidebb ideig, vagy kevésbé hatékonyan használhatóak.

Színes, magyarul beszélő...

Majd elfelejtettem: a Chrome szinkronizált változatban került fel a DVD-korongunkra, nem kisebb személyiség, mint a főhőst megszemélyesítő Gangxta „Döglégy" Zolee tolmácsolásában. Ebből mindenki kitalálhatta, hogy tökölés nem sok, de „szarozás" annál több lesz a játék során. Végszónak annyit, hogy a grafikus motor tudása, valamint a játék jellege alapján a Chrome megközelítőleg valahol a Red Faction két része között helyezkedik el, rombolható környezet nélkül, de sokkal hangulatosabb történettel, hatalmas külső helyszínekkel, és szabadon irányíthatójárművekkel.

JuliuS

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le víruselenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Chrome minimális gépigénye: Pentium III 800 MHz processzor, 256 MB memória, 32 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya

A PC Guru mellékleteként kapott Chrome egy kifejezetten újságmellékletként szolgáló verzió. Ennek következtében az online játékot nem lehet vele kipróbálni (lévén mindenkinek ugyanaz a szériaszáma). Patchelni sem szükséges, lévén ez a legutolsó verziószámú magyar verzió.

Ha már az implantok sem segítenek...

Bár elképesztően kemény helyzetekbe ritkán kerülünk, a szűkös lőszerkészlet sokak kedvét veheti el idő előtt a játéktól. Rájuk gondolva gyűjtöttük össze a Chrome-ban alkalmazható csalásokat, melyeket a konzol előhívása (~) után tudunk beírni. Különös körültekintéssel járjunk el, mivel a kis- és nagybetűk helyes írásmódjára érzékeny a program.

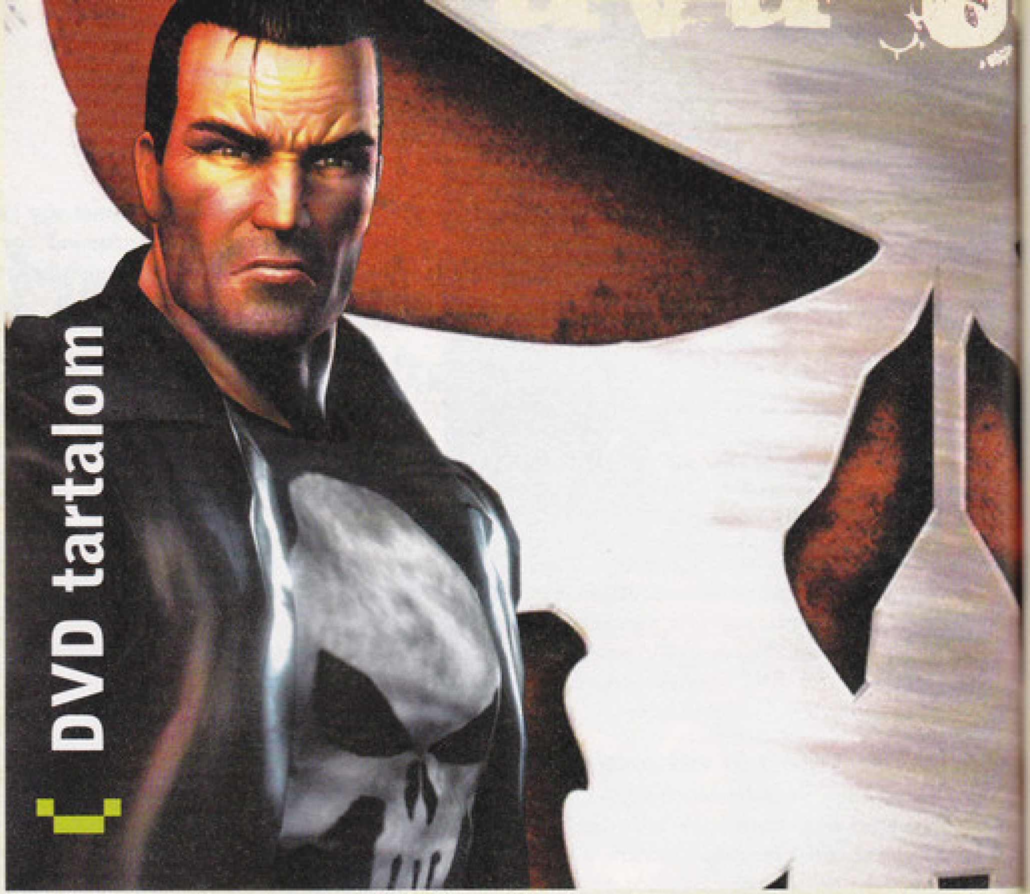
Cheat.GodMode() – Sérthetetlenség
Cheat.AddAmmo() – Lőszer
Cheat.TuneWeapons() – Feltuningolt fegyverek
Cheat.FullHealth() – Maximális életerő
Cheat.NextMission() – Ugrás a következő küldetésre
Cheat.TuneImplants() – Implantátumok fejlesztése
Cheat.Give[fegyver neve]() – Fegyver (lásd listát alább) pl. Cheat.GiveKnife()
Cheat.GiveAmmo[töltény]() – Töltény pl. Cheat.GiveAmmo8mmLong()

Fegyverek: Knife, Shotgun, Grenade, ClusterGrenade, Healtex, CloakingDevice, MatsonACC, NoNFrager, C9S, C9A5, MatsonCAFS, TC234Sup, BjornHD, TC234, OCICrom, TAINitron, MAXatron, MatsonCAFS, TC234Sup, BjornHD, TC234, GLDragoon, LeRogue, OCIX4, OCS

Töltények: 9mmShort, 12mmShort, 14mmLong, 8mmLong, Rockets, Energy, MatsonACC, NoNFrager

DVD tartalom

Az újévi köszöntőn már túlestünk, mindenki jól megfogadott mindent, most már jöhetnek az érdekességek! Ezekből pedig DVD-mellékletünk ezúttal sem szűkölködik, hiszen olyan nagyszerű demókat sikerül felpakolni rá, mint a Half-Life 2, vagy a Settlers 5! A dupla tárterületnek hála, most is rengeteg javítással, animációval, jobbnál jobb shareware játékokkal, és nem utolsósorban – lelkes rovatszerkesztőinknek köszönhetően – sok-sok érdekes olvasnivalóval várunk benneteket korongunkon!



Half-Life 2

No kérem, ezt is megértük! Megérkezett a tavalyi év legjobb játékának választott Half-Life 2 demója, mely hiába nyom majdnem 800 megát, a dupla sűrűségű lemeznek hála most be tudjuk mutatni nektek. A demóban ízelítőt kaphatunk az első pályából, majd rövid utazást tehetünk az egyik legsötétebb és félelmetesebb környéken, Ravenholmban. A dolog egyetlen de annál nagyobb szépséghibája, hogy még a demo telepítéséhez is szükségetek lesz internetkapcsolatra, ugyanis csak Steam-azonosítóval rendelkezők tudják telepíteni a programot.

WASD	irányítás
1-4	fegyverváltás
R	újratöltés
Z	távcső
G	gravi fegyver
CTRL	guggolás
F6/F9	gyorsmentés; -töltés

The Punisher

Annak ellenére, hogy a Marvel képregény alapján készült filmet korántsem nevezhetnénk csúcskategóriás mozinak, a forrásból táplálkozó játék már kifejezetten jóra sikeredett. Az enyhe Max Payne beütéssel rendelkező játékmenetet brutális kivégzések és vallatások teszik egyedivé, amelyet szigorúan csak 18 éven felüli olvasóinknak merünk ajánlani. A demó egyetlen hibája, hogy nagyon rövid ideig büntethetünk benne, de aki csalódott a filmben, és szereti a lövöldözős játékokat, mindenképp tegyen egy próbát vele.

WASD	irányítás
SPACE	kitérés
C	guggolás
TAB	vérengzés mód
E	ellenfél megrag., tárgyhaszn.
G	fegyverfelvétel
F	pontos célzás

Settlers: Heritage of Kings

Újabb részhez érkezett a Blue Byte sikersorozata, melynek most az angol nyelvű demója is befutott hozzánk. Mint minden alkalommal, ezúttal is alapos ráncfelvarráson esett át a program. A játék immár teljes 3D-s köntösben pompázik, a grafika meglehetősen impozáns. A hangulat első ránézésre is rengeteget változott, szinte mindent lecseréltek vagy átalakítottak. Az ötödik Settlers-játék eljövetele mindenképp kiemelkedő eseménynek számít, a mellékletünkön található demó alapján döntsd el, neked mi a véleményed róla!

↑↓←→	kép mozgatása
Ins/ Del	kamera forgatása
CTRL + 1-10	csoport létrehozása
1-10	csoport kiválasztása
F6/F7	gyorsmentés; töltés
F8	óra ki/be
SPACE	utolsó üzenet

Shareware játékok

Ballance: Nem túl gyakori, hogy nagyobb játékfejlesztő cég is beszáll a shareware-kategóriába. Most bizony ez történt, ugyanis a méltán híres Atari kipróbálta magát ebben a műfajban is. Játékuk ügyességi-logikai elegy, melyben egy golyót kell terelgetnünk a néhol igen szűk pályaszakaszokon át. A cél: eljutni a finisbe a nélkül, hogy lepottyannánk a vájatokból. Kisebb fejtörők is nehezítik továbbhaladásunkat, melyek jól színesítik a játékmenetet. Kötelező darabnak tartom a demó kipróbálását, mely egy pályát enged használni.

Ballance / Ball Attack / Cosmo Bots / Pirate Isles / Water in Fire 2 / Platypus / Real Ball / Doctris / Magic Ball 2

Rovatok a DVD-n

Magyarítások: Andy annyit rágta már a fülünket azzal, hogy ebben a hónapban milyen eget rengető magyarításokat tudott összeszedni, hogy kénytelenek voltunk rovatának ajándékozni a hónap legkiemelkedőbb alkotása címet. Persze meg is érdemli, hiszen rovatában olyan játékokhoz találhattok fordításokat, mint a KOTOR, a Half-Life 2, vagy a Battle for Middle-Earth. Ezen kívül rovatában akad még két meglepetés is...

Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Old Hardware / PHP programozás / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Turkáló

DVD-Video lejátszás – Mivel rengetegen kérdeztétek már tőlünk, hogyan lehetne DVD-Video lemezeket számítógépen is megnézni, szeretnénk felhívni figyelmeteket a mellékletünk Turkáló részében található lejátszóprogramokra. Mivel a Windows alapból nem támogatja a DVD lejátszást, ezért csakis külső programmal oldhatjátok meg lemezeitek számítógépen történő megtekintését, amihez segítségképen korongunkra feltettünk egy kipróbálható, és egy teljes verziós programot is (a WinDVD 6-os verzióját, illetve a Cliprexet). A két szoftvert megtalálhatjátok az Animációkhoz könyvtárban!

Javítások

Nincs is annál nagyobb öröm, mint amikor ingyenes kiegészítőkkel ajándékoznak meg minket kedvenc játékunk készítői. Így történt a Railroad Tycoon 3 esetében is, ugyanis a program fejlesztői egyetlen csomagba tömörítették a rajongók által készített legjobb térképeket (szám szerint 13 darabot), majd az egészet megfűszerezték néhány új vonattal, plusz pár hasznos kütyüvel. A több mint 100 megásra duzzadt csomag itt pihen mellékletünkön, amit innen azonnal feltelepíthettek.

Battlefield 1942 v1.6.2 / Battlefield Vietnam 1.21 / Blitzkrieg: Rolling Thunder v1.3 / Chaos League v1.07 / C.S.I.: Miami v1.01 / Flatout v1.2 / Imperium Galactica II v1.08 / Mortyr 2 v1.352 / Neverwinter Nights v1.65 / Nexus v1.01 / Pacific Fighters v3.03 / Pro Evolution Soccer 4 v.1.10 / Railroad Tycoon 3: Coast to Coast kiegészítő / Sacred v1.8.2.6 / Shadow Ops: Red Mercury retail patch / The Hobbit v1.3 / The Sims 2 v1.0.0.97 / Top Spin retail patch / Trains 2004 service pack 3 / Zoo Empire v1.22

képaláírás

Animációk

Animációnk közül külön figyelmet érdemel a tavalyi E3-on bemutatott F.E.A.R. előzetes, melyben 15 percen keresztül csodálkozhatunk rá a Monolth legújabb FPS-ére. Mint bizonyára tudjátok, a játékban keverednek a Mátrix és a Kör című film elemei.

Splinter Cell: Chaos Theory / Battlefield 2 / Boiling Point / Chronicles of Riddick / Close Combat: First to Fight (3 db) / Dragonshard / Fire Department 2 / F.E.A.R. / Project: Snowblind / Live for Speed / Rainbow Six Lockdown / Stronghold 2 (4 db) / Stolen / Star Wars: Republic Commando / The Conspiracy Project / Universal Combat / Exkluzív Chronicles of Riddick interjúk a szinkronszínészekkel!

Játékdemók:
1848 / The Project Techdemo / Ford Racing 3 / Half-Life 2 / Hearts of Iron 2 / MTX Mototrax / The Punisher / Sentinel / Settlers: Heritage of Kings / Spartan / Will of Steel

Animációk:
Splinter Cell: Chaos Theory / Battlefield 2 / Boiling Point / Chronicles of Riddick / Close Combat: First to Fight (3 db) / Dragonshard / Fire Department 2 / F.E.A.R. / Project: Snowblind / Live for Speed / Rainbow Six Lockdown / Stronghold 2 (4 db) / Stolen / Star Wars: Republic Commando / The Conspiracy Project / Universal Combat / + Exkluzív Chronicles of Riddick interjúk a szinkronszínészekkel!

Javítások:
Battlefield 1942 v1.6.2 / Battlefield Vietnam 1.21 / Blitzkrieg: Rolling Thunder v1.3 / Chaos League v1.07 / C.S.I.: Miami v1.01 / Flatout v1.2 / Imperium Galactica II v1.08 / Mortyr 2 v1.352 / Neverwinter Nights v1.65 / Nexus v1.01 / Pacific Fighters v3.03 / Pro Evolution Soccer 4 v.1.10 / Railroad Tycoon 3: Coast to Coast kiegészítő / Sacred v1.8.2.6 / Shadow Ops: Red Mercury retail patch / The Hobbit v1.3 / The Sims 2 v1.0.0.97 / Top Spin retail patch / Trains 2004 service pack 3 / Zoo Empire v1.22

Mozielőzetesek magyar felirattal:
Batman Begins / Constantine / Dark Water / Darkness / Racing Stripes / The Aviator / The Merchant of Venice / War of the Worlds

Shareware játékok:
Ballance / Ball Attack / Cosmo Bots / Pirate Isles / Water in Fire 2 / Platypus / Real Ball / Doctris / Magic Ball 2

Állandó rovataink:
Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod:
Counter-Strike: Source Map Pack 1 / Jurrasic Park v.0.0.9.5 (Far Cry) / Point of Existance 2.1 (Battlefield Vietnam) / UTXMP (Unreal Tournament 2004)

Háttérképek:
Devil May Cry 3 / Imperial Glory / Killzone / Mechwarrior 4: Mercenaries (2 db) / Project: Snowblind / The Incredibles (2 db) / Timesplitters / Chronicles of Riddick (4 db) / Everquest 2 (4 db) / Psi-Ops (4 db) / Knights of the Old Republic 2 / World of Warcraft (26 db)

Extrák:
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz) / The Sims 2 Homecraft

Képek a kukkolóban:
Act of War / Battlefield 2 / Blitzkrieg 2 / Boiling Point / Codename: Panzers Phase 2 / Crashday / Dragonshard / Empire Earth 2 / Matrix Online / Origin of the Species / Playboy the Mansion / Splinter Cell: Chaos Theory / Stalingrad / Stronghold 2 / SWAT 4 / Sims 2 University

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.15 / Cliprex DS DVD Player v1.07 / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.2 / F-Prot / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.01.03) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.05 / Ahead Nero v6.6.0.3 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.12 és Nvidia Detonator 66.94 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.2b (Magyar) / ICQ 4.14 build 1839 / Internet Download Manager v4.03 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.241 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.61.00 Magyar / SnagIt v7.1.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.91 (Magyar) / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalogusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Ezek a sorok írásának pillanatában ugyan még 2004-et mutat a naptár, de alig néhány nap múlva lezárul az esztendő. Ilyenkor számot kell vetnünk az elmúlt év eseményeivel, ami nálunk konkrétan azt jelenti, hogy asztal körül állva vitatkozunk, hogy melyik játéknak is volt a legjobb zenéje, vagy hogy melyik is volt a legjobb FPS. A következő oldalakon e disputa eredményeit találjátok, kiegészítve természetesen a ti véleményetekkel. Minden kategóriában az elmúlt 13 számunkban tesztelt játékok közül választottunk győzteseket (a további sorrendet sehol nem állapítottuk meg, az említés sorrendje semmit nem jelent), teljesen szubjektív alapon – így aztán csak a mi véleményünket tükrözi; de az biztos, hogy a győzteseket és a helyezetteket kipróbálva senki nem fog csalódni.

Half-Life 2 — Az év játéka

A tizes lista elkészítésével nem voltak különösebb gondjaink, annál inkább az első három helyezett sorrendjének megállapításával. A csatát végül az öt másik (plusz egy a Steamnek) díjat begyűjtött Half-Life 2 nyerte meg, a szerkesztőségben megtartott mini-népszavazáson rá voksoltunk legtöbben. De hát meg is érdemli, a gyönyörű látványvilág és a teljesen élethű fizika használata tényleg forradalmivá teszi a Valve hosszú idő óta készülő, sok különös dolgot megélt alkotását. A második helyre

Gordon elbánt a konkurenseivel

végül a Rome: Total War légiói kapaszkodtak fel; ők nemcsak Rómát tették világhatalommá kétezer éve, de közel voltak hozzá, hogy a Gordon Freemant és kompániáját is legyőzzék. A harmadik pozíciót a sokak által – szerintünk indokolatlanul – szapult Doom 3 kaparintotta meg. Még a Half-Life 2-n edződött szemeink is megdöbbentek, amint a karácsonyi szünetben újra elővettük a John Carmack alkotta motorral készült horrorjátékot – szerintünk nemigen lehet vitatni, hogy jelenleg a Doom 3 a legszebb PC-s játék. És ha ez még nem lenne elég, horrorisztikus hangulatával, nagyszerű hangjaival feledtetni tudta a játék közepén kicsit unalmassá váló játékmenet hibáit.

A többi felsorolt játék is fantasztikus lett, ám közülük is kiemelnénk a Panzerst, amely az első olyan magyar fejlesztésű játék, melyet még ilyen erős mezőnyben is bátran jelölhettünk az értékes díjra. A Viharsarokból származó srácok elképesztő munkával megalkották minden idők legjobb – és máris a legnagyobb példányszámban elkelt – magyar fejlesztésű játékát. Szerencsére nem pihentek sokat, az első kiegészítőről a 34. oldalon olvashattok.

Mindenképpen megér a többi játék is legalább egy említést. Hiszen hogyan is felejthetnénk el a Sims 2-t, fantasztikusan kidolgozott karaktereivel, rengeteg lehetőségével. Vagy ott van a Far Cry, amelynek magas minőségében sokáig csak reménykedtünk, de az ismeretlen németországi fejlesztőknek végül minden sikerült: játékuk ma már klasszikussá érett. Az UT 2004 az első félév egyik legjobbja volt, hónapokig csatáztunk a nagyszerű új Onslaught játékmóddal! Perzsia hercegének visszatérése is diadalmas volt, a Warrior Within ugyan szinte mindenben eltér elődjétől, ám a legfőbb dolog – az élvezetes harc és a gondolkodást igénylő platformrészek – itt is jelent volt. Szinte karácsonyi ajándékként érkezett meg Tasinak a GTR, a szimulátorok új királya. És persze nem hagyhatjuk el a második Splinter Cellt, ami forradalmi multiplayer lehetőségeivel hódított.

Gratulálunk Valve, Creative Assembly, id... és még egyszer: gratulálunk Stormregion!

Második helyezett: Rome: Total War
Harmadik helyezett: Doom 3
Befutók: The Sims 2, Far Cry, Unreal Tournament 2004, Prince of Persia: Warrior Within, GTR, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Codename Panzers: Phase One

2004 legjobb grafikus design különdíj

Half-Life 2

Befutók: Prince of Persia: Warrior Within, Myst 4, Evil Genius

Tavaly a Persia varázslatos keleti hangulatú látványvilága elvitte a pálmát ebben a kategóriában, idén azonban kemény ellenfelekre lelt a (hasonló színvonalú, bár más stílusú) folytatás. A Myst 4 csodálatos, előre renderelt tájai, és az Evil Genius jellegzetesen groteszk figurái sem érhettek azonban a Half-Life 2 általános képi világának nyomába. A fantasztikusan változatos, művészien megalkotott pályák, minden eddiginél életszerűbb karakterek, a nyomasztó hangulatú világ mindenkit levett a lábáról, megérdemelten kerül ez a díj is a Valve vitrinjébe.

Half-Life 2 A legjobb FPS 2004-ben

Befutók: Doom 3, Far Cry, Medal of Honor: Pacific Assault

A tavalyi év hatalmas küzdelmet hozott az FPS-ek világában - de ezek közül a HL2 kínálta a legtöbb újdonságot

A 2004-es esztendőre minden valószínűség szerint az FPS-ek évekén fogunk emlékezni. Minden a Far Cryjal kezdődött: az ismeretlen kis német cég első játéka lehengerelte a világot játékokban ritkán látott környezetével, fantasztikus technológiájával. A Far Cryban látott dzsungeleket, a tökéletesen benépesített szigetvilág látványából és a kiválóan működő fizikából adódó élethűségét azóta sem sikerült felülmúlni konkurenseinek. Így aztán nem véletlen, hogy az ismeretlenség homályából felbukkanó Far Cry 2004-ben a Ubisoft egyik legjobb anyagi befektetésének bizonyult.

Az év végén befutó Pacific Assaulttól a baljós előjeleket és az alapjátékot készítő 2015 fejlesztőcsapat hiányának tudatában nem sok jót vártunk. Az EA belső fejlesztésű játéka azonban minden képzeletünket felülmúlta. A fantasztikusan lemodellezett karakterek, a hollywoodi filmekre emlékeztető történetvezetés, a kiváló zene és a változatos játékmenet minden tekintetben etalonként üdvözült a második világháborús FPS-ek mezőnyében.

Nagy csata volt, de végül a Half-Life 2 győzött

A fenti játékok minősége ellenére a két kiemelkedő versenyző e kategóriában a Doom 3 és a Half-Life 2 volt – mindkettőre hosszú évek óta éheztünk, és mindkettőtől forradalmi dolgokat vártunk. Az augusztusban megjelent Doom 3 szerencsére beváltotta reményeinket. Az id-remekmű érkezésekor szerkesztőségünkben megállt az élet. Mindenki azonnal hazarohant és koromsötét szobában, felcsavart hangerő mellett szállt harcba a pokol ivadékaival.

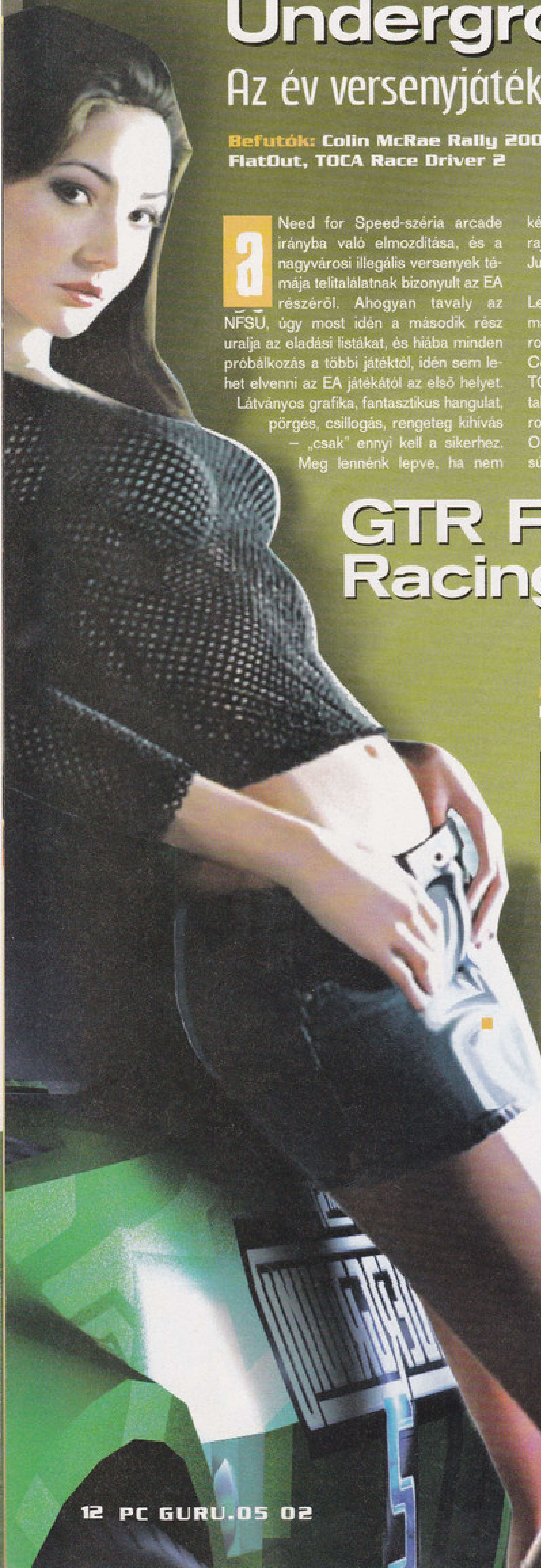
A Doom 3 egészen elképesztő grafikájával, démoni hangjaival és rémisztő hangulatával kápráztatott el minket, és annak ellenére, hogy néha unalmasnak éreztük a játékot, biztosak voltunk benne, hogy az év legjobbjával van dolgunk.

A novemberi Half-Life 2 megjelenésekor azonban kénytelenek voltunk megváltoztatni véleményünket...

A Valve örökkévalóságnak tűnő botránykrónikája után ugyanis a Steamről végre letölthettük a Half-Life 2 utolsó csomagját és nekieshettünk minden idők legváltozatosabb, és legélethűbb környezettel rendelkező játékának, mely minden morgásunk ellenére, sokadszori végigjátszás után is okozott még meglepetéseket. Sosem fogjuk elfelejteni a karakterek mimikáját, Alyx mosolyát, az első találkozást a Striderekkel, a játék minden egyes tereptárgyára ható, mérnöki pontossággal belőtt fizikából adódó valósághűség-érzetet és persze az év legeredetibb karaktereként debütáló robotkutyát, Dogot. Szintén érdekes volt, amikor úgy játszottuk végig a programot, hogy kizárólag G-Man megjelenéseire figyeltünk, és az utolsó helyszín előtt hétszer pillantottuk meg – még ha csak pillanatokra is (egy alkalommal például egy tévékészüléken keresztül beszélt a helyiekhez).

A harc tehát, ha nehezen is, de eldőlt, ám a két fejlesztő közti versengésnek még nincs vége. Példának okáért biztosak vagyunk benne, hogy jövőre mindkét program kiegészítő lemeze ringbe száll majd a legjobbnak járó díjért. Kérdéses persze, hogy mire mennek, ha az ígéreteknek megfelelően 2005-ben debütál a döbbenetes látványt teremtő Unreal 3 .0 engine az Epic új játékában – vajon új király születik, vagy az Unrel 2-höz mérhető csalódásban kell részesülnünk?

Persze ez még a jövő zenéje... ami a lényeg, hogy az idei év legjobb FPS-e a Half-Life 2 lett!



Need for Speed Underground 2

Az év versenyjátéka

Befutók: Colin McRae Rally 2005, FlatOut, TOCA Race Driver 2

A Need for Speed-széria arcade irányba való elmozdítása, és a nagyvárosi illegális versenyek témája telitalálatnak bizonyult az EA részéről. Ahogyan tavaly az NFSU, úgy most idén a második rész uralja az eladási listákat, és hiába minden próbálkozás a többi játéktól, idén sem lehet elvenni az EA játékától az első helyet. Látványos grafika, fantasztikus hangulat, pörgés, csillogás, rengeteg kihívás – „csak" ennyi kell a sikerhez. Meg lennénk lepve, ha nem készülne harmadik rész (főleg mivel már a rajtvonalon áll a két trónkövetelő klón, a Juiced és a Street Racing Syndicate)!

Legfőbb kihívója az igazi szimulátorságtól már rég elköszönt Colin McRae Rally-sorozat legutóbbi epizódja volt, valamint a Codemasters másik próbálkozása, a TOCA Race Driver 2 – de ezek nem voltak az igaziak. Az év végén érkezett a roncsderbik vidám világát bemutató FlatOut, ami remek móka ugyan, de nincs egy súlycsoportban a NFSU 2-vel.

GTR FIA GT Racing Game

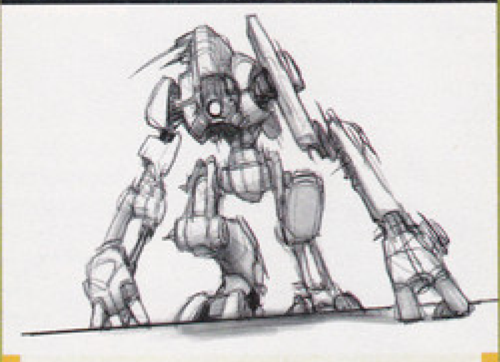
Az év szimulátora

Befutók: Pacific Fighters, Richard Burns Rally

Ahhoz képest, hogy a szimulátorok műfaja évek óta vegetál, idén, ha nem is túlságosan bőséges, de igen kellemes címeket felsorakoztató választékból mazsolázhattak a stílus kedvelői. Repülőgépes fronton az IL2-Sturmovik óta az első valamirevaló szimulátorként a Pacific Fighters kavarta fel a légteret,óriási örömet szerezve ezzel a repülők hosszú ideje éhező szerelmeseinek.

Az autószimulátorok műfaját sem zabálta fel teljes mértékben az arcade száguldozós vonal. A remek Richard Burns Rallyban úttalan utakon, míg az év végén beesett, és minden babért learatott GTR-ben aszfaltozott versenypályákon tehettük próbára tudásunkat (és persze a kormányunkat, hiszen egérrel-billentyűzettel ezek a játékok szinte élvezhetetlenek). A GTR végül széleskörű skálázhatóságának (a kocaautóstól a vérprofiig mindenki megtalálja a kellő kihívást jelentő beállításokat) köszönhetően szakította át elsőnek a célszalagot.

best of 2004 apró



2004 legeredetibb új karaktere:
Dog (Half-Life 2)

Mert ez az egyetlen karakter, aki egyedi, aki emlékezetes volt a HL2-ben – és mert a többi játékban sem volt jobb.

2004 leginnovatívabb játéka:
Splinter Cell Pandora Tomorrow és Full Spectrum Warrior

Mert a Pandora Tomorrow "feltalálta" a multiplayert a lopakodós játékok között, a FSW pedig minden idők legakciódúsabb stratégiája lett.

2004 legjobb modja:
Desert Combat Final (Battlefield 1942)

Mert sem a CS: Source, sem a Red Orchestra, sem a Natural Selection nem olyan addiktív és kidolgozott, mint a Trauma Battlefield-modja.

Prince of Persia

Warrior Within 2004 legjobb akciójátéka

Befutók: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Hitman: Contracts, Thief: Deadly Shadows

Kedvenc perzsa hercegünk alaposan megváltozott tavaly óta, de a főszereplésével készült játék ismét learatta a babérokat. A Ubisoft üdvöskéje legyőzte még a házon belüli konkurenciát is; de csak azért, mert

Nem kell dühöngeni, te nyertél! a Pandora Tomorrow egyjátékos része messze nem volt olyan meggyőző, mint a multiplayer-szekció.

A Thiefnek nem sikerült a bravúr, a mestertolvaj Garrett nem tudta ellopni az értékes díjat a herceg elől, ő botor módon inkább az anyagi javakra, többek között egy szakajtónyi drágakőre koncentrált. Viszont az biztos, hogy ez a kaland méltó folytatása az eddigieknek. Sajnos a Hitman: Contractsról ez nem teljesen elmondható: ugyan ez is remek kis játék lett, de ennél azért mindenképpen több fejlődést vártunk. Remélhetőleg a negyedik epizód, az év közepén megjelenő, Amerikában játszódó Blood Money nem okoz ilyen téren csalódást. Hiszen a Prince of Persia a bizonyíték: igenis lehet egyetlen év leforgása alatt kiforrott, kellő mennyiségű újítással felvértezett, élvezetes, és hosszú időre intenzív szórakoztatást biztosító játékot készíteni! A kérdés már csak az, hogy vajon a Ubisoft képes lesz e erre a bravúrra minden évben.

best of 2004 apró

2004 legjobb pályája:
Shalebridge Cradle (Thief 3), Mars City (Doom 3) és Follow Freeman (Half-Life 2)

Mert a Thief-árvaház félelmetes atmoszférájától napokig nem aludtunk, mert a Doom kezdete azonnal elvarázsolt minket, és mert imádtunk a Striderek ellen küzdeni.

2004 legjellemzőbb trendje:
A fizika használata

Mert egyre több játékban jelenik meg a teljes játékvilágra kiható fizika, amelyre a legjobb példa eddig a Half-Life 2 volt.

2004 legjobb játékmagyarítása:
Knightshift

Mert a népmesékhez illő, régies szóhasználata, vicces megjegyzései hallatán rengeteget kacagtunk – és végre nem gúnyosan, hanem elismerően!

2004 legjobb háborús játéka:
Medal of Honor: Pacific Assault és Rome Total War

Mert ugyan két évezred választja el egymástól e háborúkat, mégis, a játékokat kipróbálva szinte résztvevőnek érezhetjük magunkat – közkatonának, illetve tábornoknak.

Rome Total War

Az év harci stratégiája

Befutók: Full Spectrum Warrior, Codename Panzers: Phase One, Warhammer 40 000: Dawn of War

Bár sokan – köztük szinte az összes magyar cég – megpróbálták, semmi nem vetekedhetett a Rome erejével. A játék – miként főszereplői, a légiók a barbárokat – kíméletlenül legázolta minden ellenfelét. Legnagyobb ereje talán az volt, hogy mind a birodalomirányítós, gazdaságra koncentráló stratégiai, illetve a konkrét csaták levezénylésére szolgáló valós idejű taktikai része brilliáns megoldásokat tartalmazott, akár külön-külön játékként is megállták volna a helyüket.

A legnagyobb ellenállást a teljesen újszerű irányítással felruházott és ennek következtében félelmetesen valósághű élményt nyújtó Full Spectrum Warrior, illetve a második világháborút feldolgozó gyönyörű magyar RTS, a Panzers jelentette. Szintén meg kell említenünk a Warhammer 40K-t, amely minden képzeletünket felülmúló sikerességgel ültette át a háttérvilágot a játékba, ám az, hogy a történetet a négy nép közül csak az egyik szemszögéből élhetjük át, megpecsételte a sorsát, lemaradt az aranyéremről.

Myst 4

Az év kalandjátéka

Befutók: Syberia 2, Silent Hill 4, Crime Scene Investigation: Miami

A legnagyobb csoda a kalandjátékokkal kapcsolatban, hogy végre lehet ilyen díjat osztani – az állítólag halott stílus ugyanis idén végérvényesen feltámadott. Legyen szó horrorról vagy művészi játékról, valódi, avagy fantáziavilágról, idén mindent megjárhattunk a kalandjátékok keretei között. A sort a Syberia 2 nyitotta, mely ugyan jó játék volt, de a változások, a fejlődés hiánya miatt már nem durrant akkorát, mint az eredeti. A Silent Hill 4 alaposan megosztotta a játékosokat, de azt senki nem tagadhatja, hogy ha rettegésről van szó, a Silent Hillt nagyon nehéz lekörözni. Az év végén még két nagyszerű játék készült el, melyek közül a Myst 4 nyűgözött le igazán minket, nemcsak gyönyörű látványvilágával, de ravasz fejtörőivel is – szerencsére elhagyták a harmadik rész túlzottan összetett mechanikus feladatait. A CSI: Miami sem okozott csalódást a sorozat kedvelőinek, remélhetőleg a széria készítői nem fogynak ki a lelkesedésből a jövőben sem.

Íme, az év kisgyermeke

2004 legjobb hangjai különdíj

Doom 3

Befutók: Need for Speed 2, Thief 3, FIFA 2005

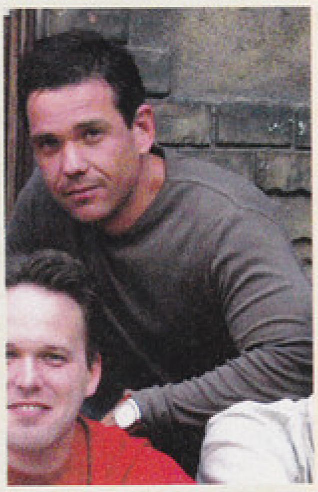
A Thief lopakodós játékmenete hagyományosan nagy teret enged a hanghatásoknak, és a harmadik részben is nagyot alkottak a fejlesztők – de ez sem volt elég, hogy a Doom 3 démoni hangeffektjei elől Garrett elcsenje az első helyet. A pokoli kreatúrák és a feldúlt marsi kutatóbázis félelmetes hangulatát a grafikus motor fantasztikus fény-árnyék hatásai mellett elsősorban a hangszórókból áradó tökéletes hangeffektek teremtették meg. Ha a Doom 3 játékmenete hagyott is kívánnivalókat maga után, ezt a kategóriát biztosan nyerte. A NFSU2 és a FIFA hangmesterei is a maximumot nyújtották a maguk keretei között (ők elsősorban digitalizált hangokat használnak a játékuk stílusából adódóan, de a feltuningolt autók élethű brummogása, valamint az eredeti szurkolói dalok sokat tettek hozzá a sikerhez), de ez csak a dobogóhoz volt elég az idén...

Sid Meier's Pirates!

Az év újrafeldolgozása

Sid Meier 18 éves játékát nem lehetett egyszerű munka felújítani, ám a Firaxisnak kitűnően sikerült ez a feladat. A régi epizód minden elemét felhasználták, a látványvilágot leszámítva tulajdonképpen minden maradt a régiben. Ez nagyszerűen játszható, igazán szórakoztató új Pirates!-t eredményezett, ám nem bánnánk, ha esetleg később kiadnák a legendás játék igazi folytatását, újdonságokkal, kibővített RPG-elemekkel, esetleg egy erőteljesebb gazdasági résszel megfejelve...
Ebben a kategóriában idén mások nem nagyon indultak, a Pirates! mellett az egyetlen felmerült név a Doom 3 volt, ami azért kicsit más kategória...

Nemcsak a kincs, de a díj is megvan



2004 PC Guru hecce

Gaben designer

Kedvenc designerünk, Gaben jó fél évvel ezelőtt e-mailt kapott egy olvasónktól, amiben az ismeretlen néhány keresetlen mondatban kritizálta az újság külalakját, megpróbálta „más" szinben feltüntetni grafikusunkat és felajánlott egy esetleges új állás-alternatívát Gáborunknak, aki a levél tanúsága szerint jobban tenné, ha inkább méhésznek állna. Az e-mailt természetesen mi írtuk puszta viccből, de mivel igen heves fogadtatásra talált, a mai napig nem mertük leleplezni tettünket.

2004 kiadója különdíj

Electronic Arts

A legjobb kiadó megválasztásakor több szempontot is figyelembe vettünk, amik közül elsősorban az idén kiadott játékprogramok minőségét és mennyiségét, másodsorban pedig a PC Guruval kialakult munkakapcsolatot vetettük latba. Az Electronic Arts Magyarország mindkét szempontból jelesre vizsgázott így amellett, hogy idén számtalan remek programmal (The Sims 2, NFS Underground 2, FIFA 2005, Medal of Honor: Pacific Assault stb.) kedveskedtek a játékosoknak, mindent megtettek azért, hogy megfelelő mennyiségű, és minőségű anyagokkal lássák el a szaksajtót. Köszönjük nekik az egész éves munkát, a fantasztikus hangulatú közös rendezvényeket és mindazt a támogatást (pl.: The Sims 2 bónusz DVD magyarítás, Battle for Middle-Earth világelső teszt) amivel hozzájárultak a PC Guru sikereihez.

The Sims 2

Az év békés stratégiája

Befutók: Rollercoaster Tycoon 3, Evil Genius, Sid Meier's Pirates!

A szerelem mindent legyőzött

hiába az újjászületett Rollercoaster Tycoon, hiába a gonoszul zseniális Evil Genius, és hiába a Pirates! minden trükkje (ami, elismerjük, nem túl békés, ráadásul nem is csak stratégia, de ebbe a kategóriába tudtuk beleszuszakolni), a Sims 2-t nem lehet legyőzni. Az igazi életszimulátor teljes egészében megújult, megszépült, fantasztikus AI-t és grafikus motort kapott, tulajdonképpen alig lehet belekötni... Ha az EA nem vinné túlzásba a kiegészítő lemezek gyártását, azt is megkockáztatnánk, hogy megérdemli azt a több tízmillió példányt, amit el fognak adni belőle... Így viszont az rögtön megelőlegezzük neki az Évtized fejöstehene címet is.

best of 2004 apró

2004 legnagyobb bukása:
Interplay és Acclaim

Mert mindkét cég hosszas döglődés után, több fejlesztés alatt álló játékot magukkal húzva roskadt végül össze. Igaz, az Interplay jogilag még úgy-ahogy létezik, de várhatóan ez az állapot is nemsokára megszűnik.

2004 legjobb játékos hardvere:
Nintendo DualScreen

Mert nem is számitottunk rá, hogy a két képernyő és a touchscreen kombinációja ilyen élvezetes játékmenetet eredményezhet. Jövőre a PSP-t várjuk e kategória győztesének.

2004 legnagyobb horderejű eseménye:
A Steam igazi debütálása

Mert bár egyelőre főként csak fejfájást okozott, ha kijavítják hibáit, a Steam gyökeresen átalakíthatja a játékipar működését.

2004 játékipari ragadozója:
Electronic Arts

Mert megvették a Criteriont, a Ubisoft 20%-át, az amerikai fociliga, az NFL kizárólagos jogait, plusz a Crytek, a Castaway és a Gas Powered Games terjesztési jogait. Plusz megpróbáltak rátenyerelni a Digital Illusions 70%-ára is, de ezt a svéd cég vezetése megakadályozta. Challenge Everything!

Medal of Honor P. A.

Legjobb zenék 2004-ben

Befutók: Myst 4, Half-Life 2, Hitman: Contracts, Spellforce: Breath of Winter,

nem kellett csalódnunk a játékvilág zeneszerzőiben idén sem, fantasztikus, önálló hallgatásra termett muzsikákkal láttak el minket. Konkrétan most Chrisnél a Spellforce-kiegészítő, a Breath of Winter, Grath-nél pedig a Half-Life 2 dallamai szólnak – ugyan teljesen más stílusúak, mégis mindkettő zseniális. Különösen ez utóbbi teljesítménye figyelemre méltó, ugyanis a játékban csak néha csendülnek fel e dallamok, mégis meghatározó szerepük van a feszültség megteremtésében és fenntartásában.
Ez elmondható a művészi Myst 4-ről és a Jesper Kyd által alkotott harmadik Hitman-albumról is, ám egyik sem volt képes vetekedni a Pacific Assault igazi háborús filmeket idéző zenéjével. Mindig a helyzethez alkalmazkodott, és rengeteget tett hozzá az amúgy is fantasztikus játék hangulatához!

FIFA 2005
Pro Evolution Soccer 4
Az év sportjáték(i)

Befutók: Top Spin, Tony Hawk's Underground 2, NBA Live 2005

Az utóbbi két évben PC-n is megrendült az EA Sports egyeduralma – bár eladásokban még messze lekörözik riválisaikat, azok ilyen téren is egyre jobban megközelítik az EA sorozatait. Idén például már megosztott díjat kell adnunk a két focijátéknak; a FIFA látványos, könnyen irányítható és autentikus környezetet teremtett, míg a PES 4 ilyen téren gyengébben muzsikál, viszont az igazi labdarúgást sokkal jobban szimulálja. Szintén a Pro Evo 4 mellett szól, hogy ketten egy csapatban játszva hatalmas élményt nyújt, amig a FIFA ilyen módban nem tud felmutatni semmi kiemelkedőt. A dobogóra minden idők legjobb teniszjátéka, a Top Spin, az idén teljesen átalakított, feljavított NBA Live valamint az egyszerű gördeszkázást különféle extremitásokkal és sztorival megfejelő Tony Hawk's Underground 2 fért még fel.

Battlefield Vietnam
2004 legjobb licenszelt zenéi

Befutók: Battle for Middle-Earth, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Star Wars Battlefronts

Sosem gondoltuk volna, hogy a Gyűrűk ura és a Csillagok háborúja Oscar-díjas zenéivel, Howard Shore és John Williams örökre emlékezetes dallamaival fel lehet venni a versenyt, idén azonban mégis úgy alakult, hogy a Battle for Middle-Earth és a Star Wars Battlefront közül mindkettő lemeradt a zenei kategóriában kiosztott nagydíjról. A trónfosztók közé tartozik a Vampire: The Masquerade – Bloodlines is; elismerjük, igen felemás a dolog, mert maga a játék nagy csalódás volt, ám hihetetlenül hangulatos, sötét tónusú, gótikus metál aláfestése az év egyik legjobbja. Ez persze a közreműködő bandáknak, a Tiamatnak, a Ministrynek és a Lacuna Coilnak köszönhető – na meg az őket licenszelő producernek. A megkérdőjelezhetetlen bajnok idén a Battlefield Vietnam volt, amiben a hatvanas-hetvenes évek klasszikus rocktermésének színe-java hallható. Mióta csak megjelent a játék, a szerkesztőségben legalább egy hangszóró-párból folyamatosan szól a Deep Purple, a Rare Earth és a Troggs nevével fémjelzett válogatás – és mind közülük a legjobb, a White Rabbit a Jefferson Airplane-től. Pompás kis válogatás lenne önmagában is!

2004 PC Guru topmodell

Grath hírszerkesztő

Természetesen Grath az, aki különös öltözködésével mindig képes meglepni minket. Először ugye jött Hancu esküvője, ahol alig használt, ütött-kopott pólót és trendi sportcipőt viselt. A nyár végére annyira kimelegedett, hogy még a nagylábujja körmét is „levetette". Az év végére pedig sikerült belepasszíroznia magát egy hófehér, L-es EA-pólóba, amiben maximális jóindulattal is nevetségesen nézett ki. Szóval, ha divattanácsra vágytok hívjátok… MOST!

* A kép a karácsonyi PC Guru szerkesztőségi bulin készült, ahol Grath éppen „Jólét koktélját" szürcsölgeti

best of 2004 apró

2004 legjobb multiplayer pályája:
Warehouse (SC: Pandora Tomorrow)

Mert legalább ötszáz viadalt vívtunk itt egymás ellen, folyamatosan új taktikákat, útvonalakat kitalálva.

2004 legjobb nemjátékos hardvere:
iPod Mini

Mert apró, gyönyörű és rendkívül okos. Ha az iTunes szolgáltatás beindulna Magyarországon is, az maga lenne a mennyország.

2004 legtöbbet fejlődött folytatása:
Half-Life 2

Mert Gordon Freeman új kalandja mindenben felül tudta múlni elődjét - ráadásul kiegészült olyan újdonságokkal, mint az autóvezetés vagy a fizika. De említhetnénk a Steamen történő megjelenést is, ami ugyan egyelőre sokaknak problémát okozhat, de a jövőben biztos elterjedtté válik.

Evil Genius

Az év legjobb játéka, amivel senki sem játszott

Befutók: Top Spin, Ground Control 2, Tribes Vengeance

Rise of Nations

Thrones & Patriots

2004 legjobb kiegészítője

Befutók: Painkiller: Battle Out of Hell, Call of Duty: United Offensive, Spellforce: Breath of Winter

Sid Meier legjobb tanítványa, a Civilization 2-t, és az Alpha Centaurit is jegyző Brian Reynolds idén sem adta alább: bár 2004-ben csak egy kiegészítőre futotta a remek Rise of Nationshöz, az ellentmondást nem tűrően zsebelte be a legjobbnak járó díjat a maga kategóriájában. Ugyan kiemelkedően lényeges újdonságokat nem nagyon kapunk – sem a hat új nép, sem a néhány új egység, sem a választható kormányzati rendszerek nem okoztak forradalmi változásokat – de a négy új hadjárat egészen zseniálisra sikerült; bennünk leginkább a hidegháború korszakát feldolgozó kampány maradt meg, ahol tényleg át lehetett érezni az atomhatalmak ellenségeskedésének sötét hangulatát.

Mindenki egyetért: a T&P a bajnok

A többi itt felsorolt kiegészítő is remek alkotás volt, de összességében nem javítottak annyit a játékmeneten, mint a Thrones & Patriots. A United Offensive józserivel kizárólag túlzott rövidsége miatt maradt le az elsőségért folytatott küzdelemben, hiszen a pályák hangulatosak és intenzívek voltak, a légi ütközetek pedig üdítő színfoltot képviseltek a háborús FPS-ek világában.
A Spellforce és a Painkiller kiegészítőinek még ilyen egyértelmű hibái sem voltak, de nem is javítottak igazán sokat az alapokon. Igaz, a Battle Out of Hell hozott néhány elborult ellenfelet és őrült pályát (kedvenceink a horrorbohócok voltak a vidámparkos pályán), a Breath of Winter pedig rengeteg pályával gazdagította a játékosokat (még ha Chris magánvéleménye szerint ez is volt a legjobb és a legtartalmasabb mission-disk), de az aranyérmet ennyivel nem tudták elérni.

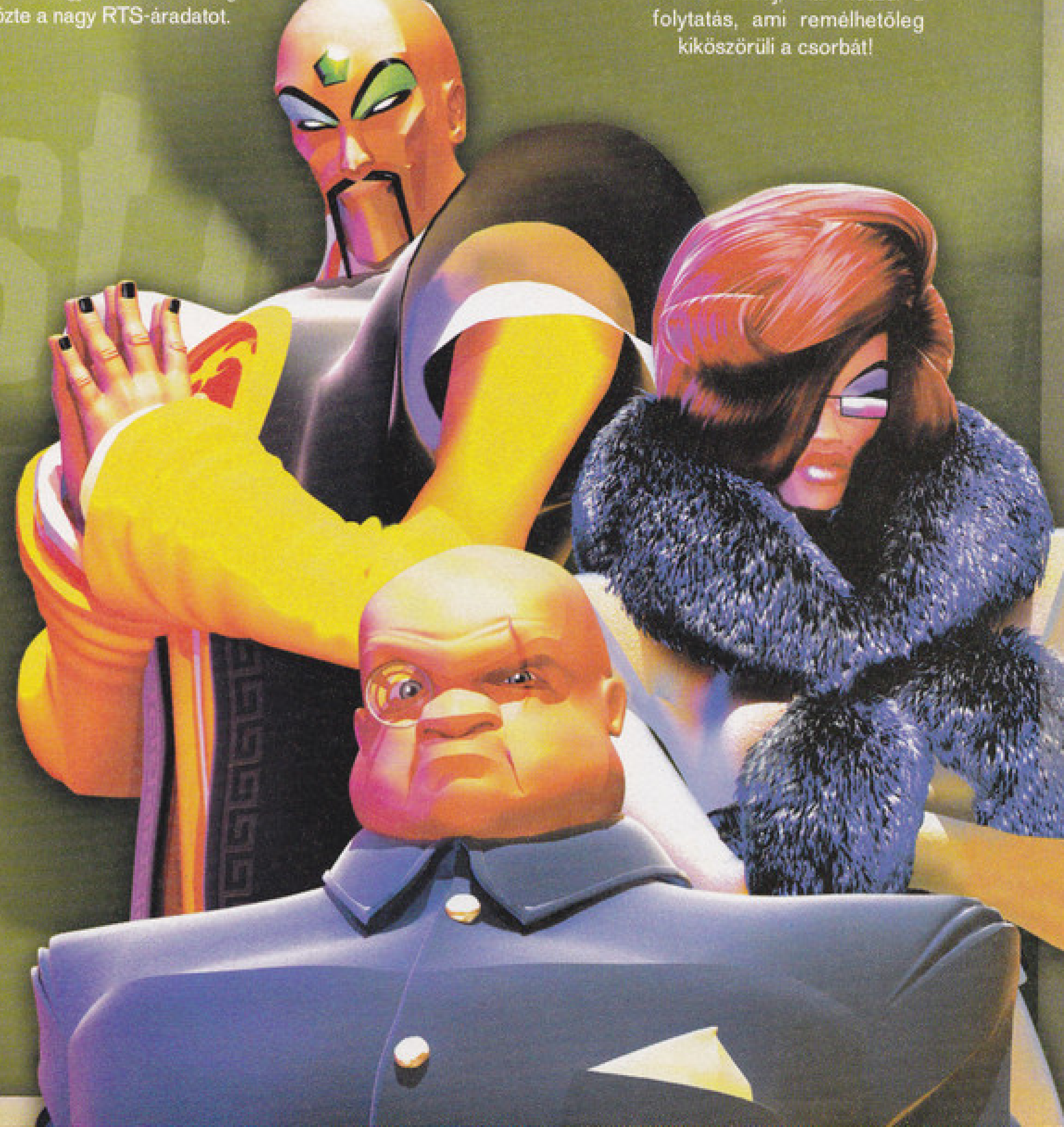
A kétes értékű díjra idén annyi jelentkező akadt, hogy a szokásos jelölteknek, mint amilyenek az EA nálunk nem igazán népszerű, de egyébként kitűnő sportsorozatai (mint mondjuk a Madden NFL, vagy éppen a Tiger Woods Golf), esélyük sem volt, hogy bekerüljenek a csoportba.
A Tribes Vengeance-t vélhetőleg a hozzá igen hasonló, ám sokkal nagyobb névnek számító Unreal Tournament 2004 sikere sodorta ebbe a helyzetbe. Ugyan remek megoldások voltak benne, ráadásul meglepően jó sztorija volt egyjátékos-módban, ám erről sajnálatos módon alig tud néhány játékos...

A Top Spin tulajdonképpen nem is juthatott volna más sorsra, elvégre a teniszjátékok kedvelői már rég nem PC-n hódolnak e szenvedélyüknek. Ha ez még nem volna elég, a lagymatag reklámozás, valamint az a tény, hogy igazán jól csak kontrollerrel lehet játszani, még több potenciális játékost „vett rá" arra, hogy kihagyja. A Ground Control 2 sikertelensége tulajdonképpen érthetetlen, hiszen nyári megjelenésével megelőzte a nagy RTS-áradatot.

Úgy látszik, a játékosok inkább vártak a nagy nevekre (mint a Warhammer, a Rome vagy a Battle for Middle-Earth), minthogy kipróbálták volna a viszonylag ismeretlen svéd fejlesztők játékát.

Anna is kevés volt hozzá...

Az Evil Genius méltatlan elsikkadására azonban nincs magyarázat. A vidám, remek hangulatú, kreatív, és egyedi játék nagy kedvenc volt néhány napig, de aztán valahogy mindenki nagyon gyorsan elfelejtette, az eladási listákról is rekordsebességgel távozott. Sebaj, már készül a folytatás, ami remélhetőleg kiköszörüli a csorbát!



Codename: Panzers Phase One

Az év legjobb magyar fejlesztése

Befutók: Nexus: The Jupiter Incident, Armies of Exigo, Afrika Korps vs. Desert Rats

Végre igazán dicsőséges évet zárt a magyar játékfejlesztés! Lovas nemzet hírünket lassanként RTS-nemzetre cserélhetjük, hiszen kategóriánk mind a négy jelöltje ebben a műfajban született – ez ám az igazi országimázs!

2004 mindenképpen a magyar játékfejlesztés, a magyar játékfejlesztők éve volt. Stormregion, Mithis, Digital Reality, Black Hole (és a többiek) - köszönjük a remek játékokat!

Igazán büszkék lehetünk a Stormregion, a Mithis, a Black Hole Games és a Digital Reality legényeire, hiszen remek játékokkal láttak el bennünket ebben az évben (csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a négy játékból hármat a PC Guru tesztelt először a világon). Győztesként végül egyöntetűen a káprázatos grafikájú, második világháborús taktikai-stratégiai csoda, a Panzers mellett tettük le a voksunkat – de ha valahol, hát ebben a kategóriában fokozottan igaz, hogy nincsenek vesztesek. Mindenképpen a Panzers mellett szólt az egészen rendkívüli látványvilág, no meg a második világháborús hadszinterek élethű bemutatása.

Az Armies of Exigo például már azzal is egyedülálló lett, hogy a világ legnagyobb kiadója, az Electronic Arts adta ki az egész világon – még csak hasonlóra se nagyon volt még példa. Persze magával a játékkal sem volt különösebb gond, a multiplayert különösen élveztük, az átvezető filmek pedig egyenesen brilliánsak voltak.

Az Afrika Korps ugyan nem nézett ki olyan jól, mint magyar konkurense, a Panzers, viszont rendkívül változatos küldetései így is igen szórakoztatóvá tették.

A Nexus megint más szempontból lógott ki társai közül; már persze azon túl, hogy ez a játék is döbbenetesen szép volt, az itt megemlített játékok közül ennek a játéknak volt magasan a legjobb a története, ami mindenkit arra ösztökélt, hogy a "na még egy pályát" szindrómának köszönhetően hajnalig játsszon vele.

Remélhetőleg a magyar úthenger nem áll le 2005-ben sem, és további sikerekkel örvendeztetik meg hazánk fejlesztői az egész világ játékosait. Biztosan sokan várnak például a Codename: Panzers folytatására, de a Mithisnél készülő Battlestations: Midway is nagyszerű, újító játéknak ígérkezik.

Vegyél magyar játékot, különben...

Warhammer 40k

2004 legjobb mozi-, vagy könyvlicencen alapuló játéka

Befutók: Crime Scene Investigation: Miami, Star Wars Battlefront, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Egy film vagy könyv világát megfelelően játékba átültetni nem könnyű feladat, őszintén szólva általában nem is sikerül; az igazi rajongók mindig felháborodnak kedvenc világuk kényszerű átalakításain. Ezért volt jó látni, hogy a Warhammer 40K alkotói mindent megtettek, hogy a komor hangulatú sci-fi világ élethűen jelenjen meg monitorjainkon, és ez (talán az elda épületeket leszámítva) tökéletesen sikerült is: egy-egy nagyobb ütközet akármelyik könyvben helyet kaphatott volna!

A Battlefront is jelesre vizsgázott; ha nem is eredetiségből (hiszen a Battlefield-játékokat másolta, meglehetősen szégyentelenül) de hangulatból mindenképpen. Nincs is annál jobb, mint amikor egy lépegetőben írtjuk a lázadó katonákat a Hoth jégmezőin! A CSI legújabb része továbbra is van olyan színvonalas, mint a remek tévésorozat, a Pandora Tomorrow pedig sikeresen hozta a Tom Clancy könyveiből ismert, összeesküvésekkel zsúfolt világ hangulatát – még akkor is, ha a sztorit nem maga Clancy, hanem egy segédje írta.

best of 2004

Star Wars Galaxies

2004 legjobb online szerepjátéka

Befutó: Final Fantasy XI, Everquest 2

Mivel a World of Warcraft európai megjelenése csak februárban esedékes, neki most nem osztunk díjat – de már a béta alapján is teljesen egyértelmű, hogy az lesz az elkövetkezendő évek legjobb, legnépszerűbb online szerepjátéka (ha más nem, a minden rekordot megdöntő gyorsasággal elért félmillió amerikai előfizetői bázis ezt jelzi előre). Így a fődíjat annak a Star Wars Galaxiesnak ítéltük, amit éppen a WoW miatt hagytunk abba testületileg… Az űrharcok lehetőségét megteremtő bolti, és a jedik rendszerét megalkotó ingyenes kiegészítővel a Galaxies sokkal többet nyújt, mint akár csak fél éve. E világ szerelmeseinek mindenképpen érdemes belekóstolnia, hiszen szinte bármit megtehetünk: teljesíthetjük a Császár vagy éppen Leia küldetéseit, felderíthetjük az Erő mindkét oldalának rejtelmeit, és persze bejárhatjuk az első filmtrilógiából ismerős bolygókat.

Akár még vele is találkozhatsz a játékban

A nemrég elindult EverQuest 2 főként az első rész rajongóinak fog tetszeni, de túl kevés – és fantáziátlan – küldetésével még nekik is unalmassá válhat előbb-utóbb. Persze, ahogy az ennél a játékstílusnál elvárható, folyamatosan javítgatják a játékot, lapleadás előtt egy nappal jelent meg egy patch, ami például legalább 40 új küldetést, valamint két nagy labirintust adott hozzá a játékhoz. Mindenképpen említést érdemel a Final Fantasy XI is, amely két kiegészítőjével egybecsomagolva – de szimpla áron – jelent meg, és noha túlbonyolított megoldásai nem túl felhasználóbarát, alaposan rá lehet szokni erre is… és mivel ez a mércéje a jó MMO játékoknak, ez is megérdemli helyezését.

? Az év szerepjátéka

Befutók: Beyond Divinity, Sacred, Vampire: The Masquerade - Bloodlines

A 2004-es év legszomorúbb jellemzője az volt, hogy nem született egyetlen épkézláb szerepjáték sem. A Sacredet is csak jobb híján jelöltük, hiszen inkább Diablo-klón volt, mint igazi szerepjáték, és mondjuk a tavalyi felhozatalban a Beyond Divinityt meg sem említettük volna. A Vampire pedig az év egyik legnagyobb csalódása lett a Source engine ki nem használásával, a rengeteg programhibával és a World of Darkness világ hangulatának teljes meggyalázásával. Szerencsére 2005-ben minden másként lesz, hiszen ha más nem, is, de a Knights of the Old Republic 2, és a Dragon Age biztosan megjelenik. Aztán ott vannak a bizonytalan befutók: a Jade Empire, az Oblivion, a Witcher és a Neverwinter Nights 2 is nagy valószínűséggel megjelenik végre. Ránk is férne már…

Vampire

The Masquerade Bloodlines

Az év csalódása

Befutók: Spider-Man 2, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Battle for Middle-Earth

Sajnálatos módon e kategória megtöltésével nem voltak gondjaink, akadt jónéhány program, mely mélyen alulmúlta várakozásainkat. A negatív csúcsot a Bloodlines jelentette, amely nem elég, hogy már játékmenetében és grafikájában is elkeserítő csalódás volt, de egészen elképesztő mennyiségű programhibával lett megverve (az egyik miatt patch nélkül nem is lehet végigjátszani, arra pedig több, mint egy egész hónapot várni kellett; hát milyen hozzáállás már ez?!).

A Spider-Man 2 az Év átverése díjra is esélyes lenne, mert csak az utolsó pillanatban derült ki, hogy a szabad játékmenetű, a képregények hangulatát 100%-ban hozó konzolos verziótól teljesen eltérő, elképesztően gyenge gyermekjátékot kapunk mi, legörbülő szájú PC-sek. Larry jelenlétét talán nem kell magyarázni, a Magna Cum Laude egyszerűen meggyalázta az eredeti sorozat emlékét. A Battle for Middle-Earth közel sem volt ennyire rossz játék, ám a borzasztóan kevés számú – ráadásul teljesen kiegyensúlyozatlan – egység és a fantáziátlan küldetések alaposan lelomboztak minket. Reméljük, jövőre ez a kategória üres lesz, azt pedig végképp nem szeretnénk, ha valami nagy név, egy igen várt program kerülne ide...

A beteges smink sem segített

2004 legjobb grafika technikai különdíj

Doom 3

Befutók: Far Cry, Half-Life 2, The Sims 2

Idén többször is előfordult, hogy az állunkat kellett keresgélnünk a padlón egyes játékok grafikai megvalósítása terén. A Far Cry csodálatos dzsungelei, a Doom 3 hátborzongató fény-árnyék hatásai, és aprólékosan berendezett belső terei, a Half-Life 2 döbbenetes mimika-modellezése, vagy a Sims 2 elképesztő karakteranimációi után nincs könnyű dolga a közeljövő játékfejlesztőinek – hihetetlenül magasra emelkedett a grafikai ingerküszöbünk! A legjobb grafika technológiai különdíját, ha nem is utcahosszal, de teljesen megérdemelten vitte el idén is John Carmack – azt a látványt, amit a Doom 3 motorja a monitorra varázsol, nagyon nehéz lesz bárkinek is felülmúlnia...

2004 negatív hősei

Az év legrosszabbjai

Év végi összeállításunkban igyekszünk a pozitívumokra koncentrálni, de ezen az oldalon bizony kiosztjuk a feketepontokat is. Kezdjük rögtön minden díjak legnegatívabbikával: az év legrosszabb játéka a Bad Boys: Miami Takedown lett. Egész egyszerűen minden szempontból ez volt az év legrosszabb alkotása. Éktelenül ocsmány, egyetlenegy apró saját ötletet nem tartalmaz, és nincs benne sem MI, sem sztori, vagy bármi említésre érdemes pozitívum.

Tartottunk szavazást az év legrosszabb, licencen alapuló játékáról is, ezt a kategóriát végül a Spider-Man 2 nyerte, orrhosszal a Catwoman elől. Míg utóbbi szimplán rossz volt, előbbi egyenesen kitolás a PC-sekkel, hiszen a konzolos verzió egy GTA-szerű szabadságot kínáló, a Pókember-képregények hangulatát tökéletesen visszaadó játék volt. Mi meg egy buta gyerekjátékot kaptunk, ahol Spidey nem New York lakóit védi meg a bajtól, hanem piros ikonokat gyűjtöget a háztetőkről...

Viszlát Sam, viszlát Max!

A 2004-es évben a tömegmédia szinte csak egyetlen játékra figyelt fel, mégpedig a tényleg rettenetesen brutális és véres Manhuntra. Még egy gyilkossággal is összefüggésbe hozták, mint később kiderült, hamisan. Mindent beszámítva a Manhunt megérdemelten kapja az Év botrányhőse címet.

Mindenképpen szót szeretnénk ejteni az év legszomorúbb játékhalasztásáról, amit nem a STALKER és nem a Battlefield 2 késleltetése, hanem a Splinter Cell: Chaos Theory márciusra tolása jelentett. Minden jel arra mutat, hogy ismét forradalmi dolgokra számíthatunk a Ubi Montrealtól, nem akarunk még hónapokat várni rá!

Végül kiosztjuk az „Év legjobb játéka, melynek fejlesztését leállították" díjat, melyet a Sam & Max: Freelance Police nyert el. Sajnos ezzel az utolsó LucasArts kalandjátékot is elérte a végzete...

2004 PC Guru koncertek

Ricco tördelő

Nem a nagyszerű Guns vagy Liza Minelli koncertek voltak az év muzikális megmozdulásai, nem is az előbbiekkel megegyező létszámú nézősereget vonzó Britney Spears-show. Sokkal inkább a Ricco fejhallgatójából a nap 24 órájában üvöltő Sex Bomb c. szám. 12 teljes hónap kicsit sok volt ebből, főleg, hogy az eredetinek egy szörnyű német feldolgozása égett bele agyunkba, mégpedig örökre.

*Ez a kép is a karácsonyi PC Guru szerkesztőségi bulin készült... ahol Ricco már megitta a koktéljait...

best of 2004

Far Cry
Az év meglepetése

Befutók: Unreal Tournament 2004, Myst 4, Top Spin, Pro Evolution Soccer 4

A 2004-es év rengeteg meglepetéssel szolgált, kellemesekkel és kinosakkal egyaránt (utóbbiakról éppen a szemközti oldalon olvashatsz). Az első ilyen kellemes eseménye az évnek megmaradt legemlékezetesebbnek: egy első játékukat készítő, főként török és német tagokból álló kis fejlesztőcsapatnak sikerült elérukkolnia egy fantasztikus játékkal. A Far Cry az egész világot megdöbbentette élethű dzsungeleivel, az FPS-ektől szokatlan hatalmas külső tereivel és élénk színeivel. Ráadásul a játékmenet is a helyén volt, különösen nehéz fokozaton, ahol már minden fedezéket ki kellett használni, lopakodni kellett a siker érdekében.

A többi helyezett is kellemes meglepetést okozott, de korántsem sokkoltak minket ennyire. Az Unreal Tournament 2004 például azért kerülhetett fel, mert nem gondoltuk volna, hogy az elig 14 hónapos fejlesztési idő során ilyen gyökeresen meg lehet változtatni – jó irányba –, a megszokott UT-formulát. A Myst 4 a meglehetősen gyenge hármas epizód utáni alacsony elvárásainkra tudott rácáfolni, így került fel listánkra. A Top Spinnél a legfőbb meglepetés az volt, hogy egyáltalán megjelent – azt ugyanis tudtuk, hogy jó játék. Végül s PES4 azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy multiplayerben sokkal

› best of 2004 apró

2004 legjobb játéka, ami nem kapott díjat:
World of Warcraft

Mert az európai megjelenés elhalasztása miatt nem oszthattunk neki díjat annak ellenére sem, hogy már heteket töltöttünk - tiszta játékidoben mérve - Azeroth földjén.

2004 legjobb különleges kiadású játéka:
Unreal Tournament 2004 Collector's Edition

Mert nem csak, hogy DVD-n volt benne a játék, és egy másik korongon a pálya-, és modkészítésre is megtanították minket, de egy remek mikrofonos fejhallgatót is kaptunk.

A Ti véleményetek
A PC Guru olvasóinak toplistája

Előző számunkban közzétett felhívásunkra örvendetesen sokan, kétszáznál is többen válaszoltatok. Mivel a szabályokat nem gondoltuk ki, a végső sorrend végül annak függvényében alakult ki, hogy hányan helyeztétek el az adott játékot kedvenceitek hármas csoportjában. Következzen tehát a Ti listátok.

1. **Half-Life 2**
2. **Need for Speed Underground 2**
3. **The Sims 2**
4. **Armies of Exigo**
5. **Far Cry**

Köszönjük szavazataitokat!

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Az év multiplayer játéka

Befutók: Pro Evolution Soccer 4, Battlefield Vietnam, Unreal Tournament 2004

A 2004-es évben is rengeteget játszottunk egymás ellen, illetve egymással karöltve, Sasa és Chris például még mindig Quake 3-aznak napi néhány órácskát, Ricco meg teljesen beteg módon napi 3-4 órát Diablo II-zik (a nap fennmaradó óráiban pedig „égeti" ezernyi másodlagos karakterét). Erről a szokásukról még a két fantasztikus, kifejezetten multi-

Sam ügyesen fellopózott a dobogóra

playerre kihegyezett játéknak, a Battlefield Vietnamnak és az UT 2004-nek is csak ideig-óráig sikerült őket lerobbantania. Ettől függetlenül mi, többiek rengeteg órát töltöttünk el velük, különösen az UT járművekkel felturbózott új Onslaught módjával.
Úgy tűnt, hogy e két program után legfeljebb az új Counter-Strike-ra érdemes várni, de aztán jött a Splinter Cell-széria második része, és innovatív többjátékos módja! A rejtőzködésben és csendes gyilkolásban profi kémek, valamint a hatalmas tűzerővel rendelkező zsoldosok küzdelme teljesen új élményt jelentett, hónapokig szinte csak ezzel játszottunk a szerkesztőségben, ahol a két szoba a két fél bázisaként szolgált (igaz, a többieket valószínűleg zavarta a nagy üvöltözés, de hát ennyit kénytelenek voltak elviselni).
A PES4 is megérdemli a helyezést, ketten együtt játszva óriási meccseket vívtunk a spanyol bajnokságban, ahol mi képesek voltunk a csúcsra vezetni a valóságban gyengélkedő Realt.

Konzol jelen, PC jövő?

Bár sokan hiszik azt, a konzolok nem a PC ellenségei – söt, a valamelyest PC-s alapokra épülő Xbox megjelenése egyenesen áldás volt számunkra. Mégpedig azért, mert rengeteg játék csak azért készült el számítógépre is, mert viszonylag könnyen lehetett átírni. Konzolok nélkül nem lett volna KOTOR és Full Spectrum Warrior, Riddick és Grand Theft Auto, új Prince of Persia, de talán még Splinter Cell sem. Éppen ezért érdemes odafigyelni a konzolok világára, mert sosem tudhatjuk, mikor melyik szuperjáték átiratáról születik döntés.
Ebből a megfontolásból keletkezett a most következő összeállítás, amelyet kizárólag a tavaly megjelent, vagy idén várható, PC-re hivatalosan be nem jelentett konzolos játékokból állítottunk össze (ezért nincs benne a San Andreas, ami június 10-én jelenik meg nálunk!). Igyekeztünk a legjobbak közül mazsolázni, az itteni játékok legtöbbje (talán az egy szem Sudekit leszámítva) 90% feletti értékelésre számíthatna tőlünk. Sajnos ki kellett hagynunk az olyan programokat is, melyek ugyan fantasztikusak, vagy annak ígérkeznek, mégis biztosra vehető, hogy sosem látogatnak el PC-re (itt is van egy kivételünk, mégpedig a Gran Turismo 4); ilyen például a Ninja Gaiden, az új Zelda, vagy éppenséggel a Final Fantasy XII. A játékok böngészéséhez jó szórakozást, és drukkoljatok Ti is, hogy minél több esetben szülessen számunkra kedvező döntés!

Halo 2

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Bungie

Kiadó: Microsoft **Megjelenés:** 2004. november 9.

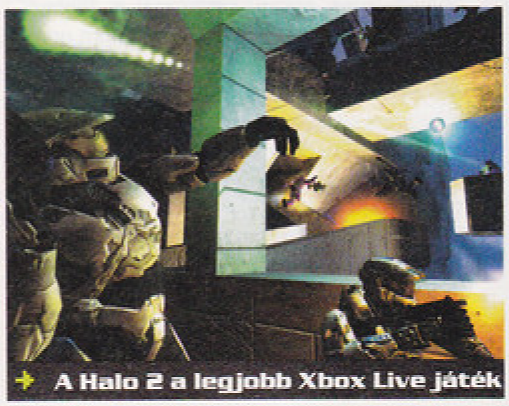
A Halo 2 a Microsoft egyik legnagyobb értéke; még a CES-t megnyitó Bill Gates is kitért a Bungie alkotásának sikerére. Másfél hónap alatt 6,3 millió példányt adtak el belőle, az emberek eddig 69 millió órát töltöttek csak a multiplayerrel! Ilyen eredmények után biztosra vesszük, hogy egyhamar nem kerül át PC-re – 2006 viszont már valószínűnek tűnhet...

Tudnivalók: Nem tudunk igazán objektíven írni a Haloról, hiszen a szerkesztőség egy részének véleménye szerint az első rész volt minden idők legsikerültebb alkotása. Pontosan ezért vártuk messiásként a második részt, ezért vetettük rá magunkat olyan lelkesen a ritkán megjelenő új képekre, és ezért olvastunk naphosszat a Halo 2-vel foglalkozó weboldalakat, fórumokat.
És ezért éreztük magunkat a világ császárának, amikor a százméteres sorokat kikerülve, újságíróigazolványunkat lobogtatva elsőként próbálhattuk ki a németországi Games Convention kiállításon a játékot.

Tökéletes folytatás

Az amerikai megjelenést követő héten már a fémdobozos kiadású gyűjtői verzióval játszottunk – és most beszámolunk élményeinkről. A Halo 2 ugyan nagyon sok dologban épül az eredetire, ám nem volt olyan része a játéknak, amelyen ne javítottak volna. Megmaradtak a főbb szereplők, az elképesztően intenzív tűzharcok, a rendkívül eszes ellenfelek és a használható járművek. Ám ezek mellé új szereplőket kaptunk, a harc több forradalmian új lehetőséggel bővült, az ellenfelek rengeteg új trükköt tanultak, és a járművek is nagygenerálon estek át.

Az első részt többek között nagyszerű, sci-fi könyveket megszégyenítő története és rendkívül kidolgozott háttérvilága miatt szerettük, a Halo 2 azonban ilyen téren is messze maga mögött hagyta elődjét. A játék során egy órányi, kitűnően megkoreografált átvezető jelenet segít a történet megértésében, a karakterek megismerésében. A sztori középpontjában továbbra is a Covenant nevű faj áll, akik egy régi próféciát kívánnak beteljesíteni – meg akarják kezdeni a Nagy Utazást, melynek végén eljuthatnak a számukra kijelölt Ká-



+ A Halo 2 a legjobb Xbox Live játék

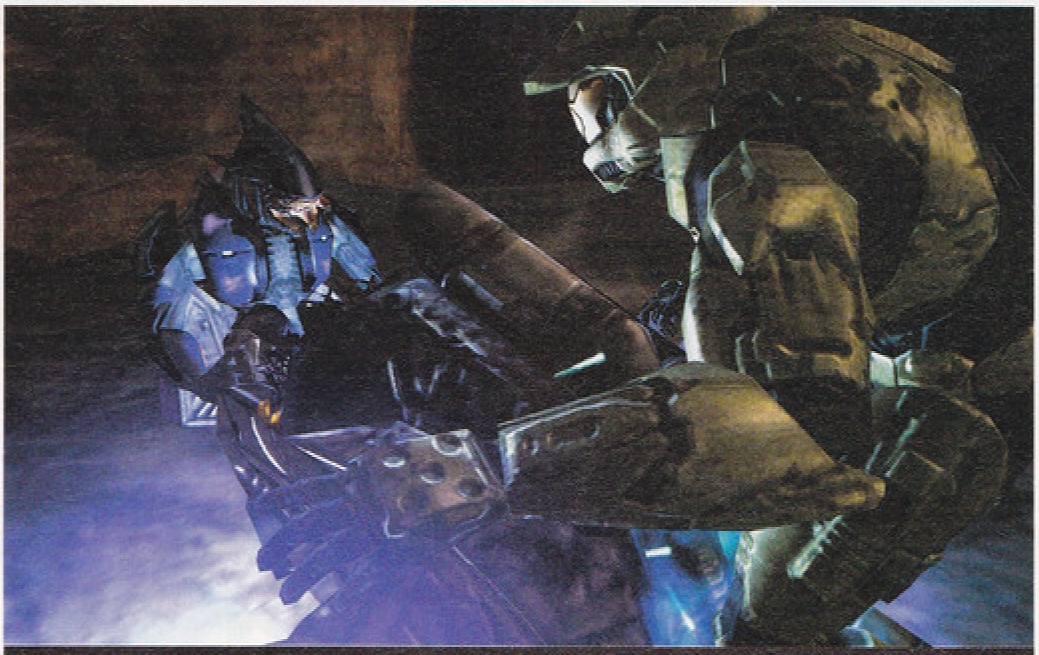
naánba. A legfőbb probléma ezzel az, hogy ezt a Halonak nevezett, gigantikus, gyűrű alakú űrállomások aktiválásával képzelik megtenni – azok pedig, mint azt mindenki tudja, valójában fegyverek, melyek a zombiszerű Flood faj táplálékát hivatottak kiirtani a galaxisból. Sajnálatos módon ők élőlényekből táplálkoznak, így az emberiségnek elemi érdeke ezt az akciót megakadályozni – így kitör a

Óriási csata dúl a zászlóért

három nép közötti háború, melyben mi leszünk a kulcsfigurák. Az előző résztől eltérően most sokat meg fogunk tudni a Covenantokról is, megismerjük az Elite-ek és a Brute-ok közötti belharcokat, bepillantást nyerhetünk a Prophetek gőgös mindennapjaiba, sőt még egy renegát prófétával is találkozni fogunk.

A három éves fejlesztési időnek köszönhető, hogy a pályák ezúttal igen változatosak lettek. Egyszer a Földön járunk, visszaverve a Covenant támadást, kicsit később eljutunk egy másik, trópusi környezetű Halora, a játék végére pedig még a Covenant anyavilágot is meg fogjuk látogatni. Néhol gigantikus gondolákban fogunk utazni a tengeren, máshol ősi romok között hajthatunk el egy tankban, utána pedig egy olyan világon kell átvergődnünk, amely a Covenantok és a Floodok közt dúló háború legvadabb szakaszát éli meg éppen – a csa-

felek, a Brute-ok fegyvere közelharcban erős, egy-két csapás mindenkit elintéz – gránátvető funkciója viszont már kevésbé használható. Kapunk egy erős Covenant mesterlövészpuskát, illetve egy gépfegyvert. Aztán ott van a durva energiakard is, amelyre az első részben csak áhítoztunk – ott ugyanis csak ellenünk használták őket. Az új eszközöknél is nagyobb jelentőségű



A járművek erőszakos elrablása az egyik legszórakoztatóbb újdonság

talán, hogy lehetőségünk nyílik a két kezünkben egyszerre fogni két fegyvert. Ezt persze csak a kisebbekkel tudjuk megtenni (pedig a dupla rakétavető milyen hatékony lenne...), de így is remek kombinációkat lehet kitalálni. Ilyenkor gránátozni természetesen nem tudunk, de sokszor így is megéri váltani.

Az ellenfelek listája is kibővült, bár a Flood zombi-

lehet bemutatni, a Ghostokkal turbózni lehet és már a Covenant ütegeket, a Wraith-eket is lehet vezetni. A legnagyobb móka a járművekkel kapcsolatban, hogy egyrészt már szét lehet őket lőni, másrészt GTA-módra úgy is átvehetjük fölöttük az irányítást, hogy valaki éppen vezeti. A boardingnak nevezett mozdulatra csak akkor van esélyünk, ha viszonylag lassú a jármű – ha sikerül, a sofőrt simán kidobjuk a gépből, és máris vezethetünk tovább (el lehet képzelni, mekkora móka egy repülőre ráugrani egy magas épületről és eljátszani ezt – igaz, kockázatos a dolog, mert ha melléugrunk, az kínos...).

Mindenki Halozik

A remek pályákkal és történettel ellátott egyjátékos és kooperatív mód mellet a Halo 2 legna-

A Halo 2 minden eladási rekordot megdöntött, ráadásul minden filmnél többet hozott a megjelenés napján, a Bungie pedig fel tudott nőni a felfokozott várakozáshoz, így a Halo 2 az év egyik legjobb játéka lett.

tatéren sokszor nem árt kivárni a többiek harcának végeredményét...

Újdonságok

Ha folytatás készül, értelemszerűen kellenek bele új dolgok; új ellenfeleket, fegyvereket, járműveket vártunk mi is. Szerencsére a Bungie-nál tudták, hogy a minőség többet ér, mint a mennyiség, így egyik dologból sem kapunk több tucatot, ám ami van, az mind nagyszerűen illeszkedik a világba, és tökéletesen használható.

Az eredetiben szereplő gépfegyver helyett kapunk egy apró géppisztolyt, illetve egy rövid sorozatokat lövő, zoomolásra is képes puskát. Az új ellen-

Kard által vész, ki kardot ragad

szerű egységei nem változtak, hacsak azt nem számítjuk, hogy az apró egységeik most képesek feltámasztani a már legyőzött katonákat, ha azok teste egyben maradt (ezért célszerű egy gránátot hátrahagyni a hullahegy közepén). Az Elite-ek is fejlődtek, néha jetpackkel felszerelve támadnak, máskor fura egyenruhát viselve, szinte sebezhetetlenül támadnak ránk. A leggyűlöltebb ellenfél ezúttal a Jackal mesterlövész, aki Legendary fokozaton már szinte hibázás nélkül lő. Új lények a rovarszerű, gyorsan manőverező, repülő Drone-ok, akik általában nagy tömegben támadnak – szerencsére nem bírnak ki túl sokat. Csak a játék utolsó harmadában fogunk harci helyzetben találkozni a Covenant szövetség legújabb tagjaival, a Brute-okkal. Ők elképesztően erősek, gyorsak és életerejük is méltó gorillaszerű testfelépítésükhöz. A fentiek mellett találkozni fogunk még rengeteg robottal – ők ugye a Sentinelek, a Halók védelmezői és fenntartói – és néhány meglepetéssel is...

Természetesen az ellenfelek (és a társak, mert persze azok is lesznek!) igen intelligensek, például képesek tereptárgyakra felmászni, vagy elterelő hadműveleteket végrehajtani.

Túl sok új jármű nincs ugyan – teljesen új mindössze egy akad – viszont mindegyiket megváltoztatták, feljavították kicsit. A Warthog kézifékét kapott, a repülő Banshee-val légi trükkök garmadáját

gyobb jelentőségű újítása az online játék – hiszen Xboxon az első részt csak LAN-on keresztül ment multiban. Persze PC-n ez nem újdonság, mégis vannak a Halo 2 online részének olyan megoldásai, amik mintául szolgálhatnak minden fejlesztőnek. A Bungie.net weboldalon keresztül minden játékos minden meccsének (ez jelenleg 350 millió fölött jár) eredményét vissza lehet nézni, a program még azt is számon tartja, hogy kit, mikor, és a térképen pontosan hol öltünk meg. Továbbá a játékokhoz kapcsolódás is automatikus, csak megadjuk, milyen típusú játékot akarunk játszani, mire a központi szerver megkeresi azt a szervert, ahol a hozzánk hasonló képességű (ezernyi statisztika nyilvántartásával 50 kategóriába sorolja a játékosokat a program) emberek játszanak, és már mehetünk is. A multiplayer játékmódok szabad állítgatása is nagyon jó ötlet, kikapcsolhatunk egyes fegyvereket, powerupokat vagy járműveket – igen népszerű például az, amikor csak az energiakard használható, és mindenki láthatatlan.

A Halo 2-vel tökéletesen meg voltunk elégedve, egyetlen hibája, hogy a befejezés kicsit össze lett csapva – illetve félbe lett hagyva. Ettől eltekintve azonban mind egyjátékos, mind kooperatív, mind online játékmódokban fantasztikus élmény, megérdemli a rekorddöntő eladásokat. Nagy kár lenne, ha kimaradnánk belőle!

Metal Gear Solid 3

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: Konami Japan

Snake Eater

Kiadó: Konami Megjelenés: 2004. november 17.

A Metal Gear-széria eddigi két része előbb-utóbb feltűnt PC-n is, éppen ezért nem reménytelen a várakozás a harmadik részre. Sőt, ha a Konami bejelenti a játék Xbox-verzióját (amelyről egyre több nem hivatalos információ kering), majdnem biztosra vehetjük a PC-s átiratot!

Tudnivalók: A Metal Gear Soliddal a japán Konami, és személyesen a sorozat atyja, Hideo Kojima megteremtette a lopakodós akciójátékok kategóriáját – e nélkül a Splinter Cell sem létezhetne. Már az első rész klasszikussá vált újító megoldásaival, viszonylagos realizmusával, páratlanul kidolgozott háttértörténetével. Utóbbi tekinthető a sorozat igazi védjegyének: a küldetésünk mindig sokkal többet jelent, mint azt elsőre átlátnánk, ráadásul a végrehajtás során megismerhetjük főhősünket, Snake-et, és a körülötte levő karaktereket – ellenfeleket és barátokat egyaránt.
Ez természetesen a harmadik részre is igaz, amely tulajdonképpen az eddigi részek előzményeként fogható fel, hiszen nem az ezredforduló környékén, hanem 1964-ben játszódik, a Szovjetunióban. Rengeteg, a korábbi epizódokból ismert karakter tűnik fel itt is, többek között megismerhetjük két hírhedt figura – The Boss és Revolver Ocelot – fiatalkorának történetét, hogy mitől váltak olyanná, amilyennek a Metal Gear Solid 1-ben megismerhettük őket.

A harmadik rész játékmenete alapjaiban nem, részleteiben azonban szinte teljesen eltér az eddigiektől. A lopakodás továbbra is fontos (hiszen tulajdonképpen ez a játék lényege), de ezúttal nem a tereptárgyak közti bújócskázás jelenti a fő eszközünket. Ez már csak azért is így van, mert a küldetésünket az ejtőernyős megérkezés után a dzsungelben kezdjük, itt legfeljebb a fák mögé bújhatunk el (vagy akár fel is kapaszkodhatunk a lombok közé). Itt nem csak a lopózás, illetve sokszor a kúszás, de a rejtőzés is igen fontos, Snake egyrészt álcaruhát ölthet, másrészt pedig festékkel kenheti be arcát. Mindezt folyamatosan váltogatni kell, elvégre az a ruházat, ami elrejtett minket a magas fűben, meglehetősen feltűnő lesz köves részre érve, vagy fatörzshöz lapulva.

A zárt belső terek helyett ezúttal Snake-et egy őserdőbe repíti feladata - és ez már önmagában is megváltoztatta a játékot.

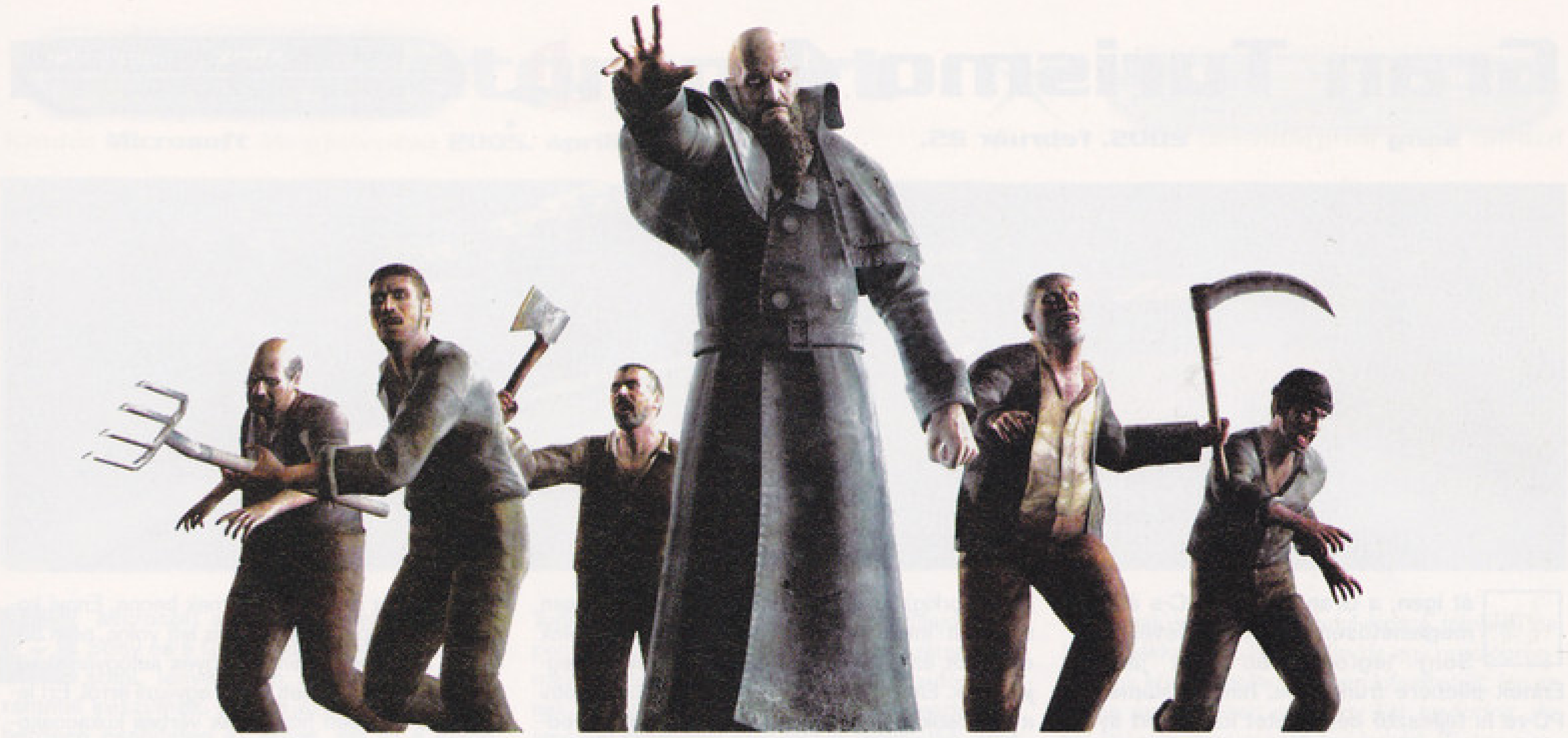
A dzsungelben már a puszta túlélés sem egyszerű dolog: a mocsarakban elmerülhetünk, egy szerencsétlen mozdulat következtében eltörhetjük a lábunkat, ha pedig nem eszünk rendszeresen, végzetesen legyengülhetünk. Utóbbi következtében célzásnál reszketni fog a kezünk és víz alatt is kevesebb ideig bírjuk. Az őserdő rengeteg táplálékot kínál: gombákat és gyümölcsöket szedhetünk, patkányokat, kígyókat gyűjthetünk be. A harcrendszer sem változott sokat, egyedül a CQC-nek nevezett, főként a késre épülő küzdőstílus bevezetése számít reformnak. Ezt használva pajzsként tarthatjuk magunk előtt az elkapottakat, majd kivallathatjuk, esetleg egy nyisszantással elintézhetjük őket.

A fair-playt elhagytuk a határnál

Minden háttérhez van ruhánk...

Mindezt csodálatos körítéssel tálalták, a Snake Eater a PS2 történetének legszebb játékai közé tartozik. Ugyan teljesen más a grafika stílusa, de az itteni dzsungel talán még a Far Cryban látottaknál is valóságosabb, sűrűbb és élettelibb. A zenét a megszokott módon Harry Gregson-Williams komponálta, ismét varázslatos, az eddigieknél vidámabb dallamokat alkotva. A MGS-eket mindig az tette zseniálissá, hogy minden részletre ügyeltek, mindig megpróbálták újítani, s ez a most is így van, legyen szó a legjobb filmeket idéző átvezető jelenetekről, a sokszor órákig tartó, új ötletek egész garmadáját felvonultató, főellenfelek elleni küzdelmeken át egészen a dzsungelharc tökéletes megvalósításáig.

Snake új kalandja az eddigi legjobb



Resident Evil 4

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: Capcom Studio 4

Kiadó: Capcom **Megjelenés:** 2005. január 11.

Az első három rész nem sokkal a konzolos premiert követően megjelent, ám azóta PC-n nem láttuk többet a zombikat. A negyedik rész GC-exkluzivitására ráadásul ezerszer esküdtek meg a Capcomnál; viszont a nemrég bejelentett PS2-verzió ezt nyilvánvalóan megcáfolta – innen a remény, hogy egyszer talán mi is játszhatunk vele...

Tudnivalók: A rémisztő sorozat negyedik része alaposan eltér az eddigiektől, még akkor is, ha a történet a Resident Evil 2 folytatása, az abban szereplő Leon lesz itt is a főhős. Az új idők hatására a Shinji Mikami vezette fejlesztőcsapat felismerte, hogy a már egyre unalmasabb RE-formula nem fog még egyszer működni, éppen ezért szinte mindent lecseréltek, ami a sorozatra jellemző volt.

Az Umbrella nevű kutatócéghez és ördögi vezéreihez kötődő sztori? Nem, nem, Leon ezúttal az amerikai elnök utasítására ellátogat Spanyolországba, ahol az ismeretlen erők által elrabolt lányát kell kimentenünk (a játék 2004-ben játszódik).

Külső nézetes, követő kamera és előre renderelt hátterek? Eltűntek, helyette az „operatőr" Leon válla mögött helyezkedik el, ráadásul szélesvásznú látványban lesz részünk, 4:3 arányú tévén (és esetleg később monitoron) ezt fekete sávokkal érik el. A mai technikához felnőve minden poligonokból áll, így mindent be is járhatunk, tanulmányozhatunk.

Lassú, egyenként támadó zombik? Az új ellenfelek (hivatalosan nem is zombik) gyorsak lesznek, és sokhelyütt csapatosan támadnak. Ráadásul okosak is: ha elbújunk egy faházban, képesek azt felgyújtani, elzárni a továbbvezető utat – ehhez akár a falhoz támasztott létrákat is eldönthetik.

Ugyan alaposan átalakult, az új Resident Evil hangulatában és egyes megoldásaiban még mindig a régi epizódokat idézi.

Élettelen környezet, ahol a főgonoszon kívül csak mi vagyunk életben? Nem, nem. Fő célunk Ada megmentése, aki aztán persze meg is kell védelmeznünk – ő végig velünk lesz, sokszor a továbbjutásban is segít minket. Találkozni fogunk egy Luis nevű rejtélyes fickóval is, rajtuk kívül pedig lesznek kereskedők, akik a szörnyektől elbarikádozva tengetik életüket, de még ebben a helyzetben is kalmárszellemük vezérli őket, és csak az összegyűjtögetett pesetáinkért (Japánban úgy látszik, nem tudnak az euró bevezetéséről...) hajlandóak gyógyszert, lőszert, vagy új fegyvereket eladni.

Klausztrofóbiás belső terek? Megint csak nem! A játék első fele egy kis spanyol faluban, illetve annak környékén játszódik. Bejárhatunk minden házat, felderíthetjük a kissé távolabbi gazdasági épületeket, a templomban húzhatjuk meg magunkat, de akár a közeli tó közepére is kihajózhatunk (ez mondjuk annyira nem jó ötlet, a tóban ugyanis a Móriát őrző csápos lény ikertestvére lakik). A játék második fele a közeli kastélyban fog zajlani, ez már inkább hasonlít a korábbi részekhez.

Egyszerű fegyverzet? A Capcom is tudja, mi kell a népnek, így minden lesz a rakétavetőtől a mesterlövészpuskáig, a gránáttól a kaszáig. Sőt, ha legyőzzük a láncfűrészes zom... izé, nemzombit, elvehetjük az ő fegyverét is.

Hogy akkor miért hívják mégis Resident Evilnek a játékot (már azon túl, hogy így sokkal többet lehet belőle eladni...)? Nos, a hangulat maradt a régi. Nem csak az alaphangulat ijesztő, de sokszor lesznek rémisztő jelenetek, egy helyütt például a tetőt áttörve ugranak ránk néhányan. Szintén régi hagyomány a sok főellenség, a Tó Őre mellett egy hatalmas trollról (ez is megdöbbentően hasonlít móriai fajtársára) tudunk, de a kastélyban is több ilyen böhöm lény lesz. Mindenképpen megemlítendő még a játék kinézete, vita nélkül állítható, hogy ez a legszebb GameCube-játék. Hatalmas területeket láthatunk be, egyszerre akár tucatnyi ellenfél is a képernyőn lehet, ráadásul minden rendkívül kidolgozott, Leon arcvonásaitól kezdve a falu utolsó háza mellett levő dézsáig. Ráadásul, leszámolva a GC-ről sokakban kialakult „gyerekkonzol" képzettel, annyi vér lesz a játékban, mint az eddigi részekben összesen...

+ Legolas nélkül nehezebb lesz...

+ Talán egy puska célszerűbb lenne

Gran Turismo 4

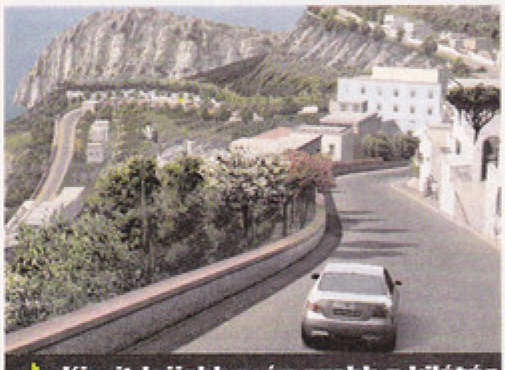
ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Polyphony Digital

Kiadó: Sony Megjelenés: 2005. február 25.

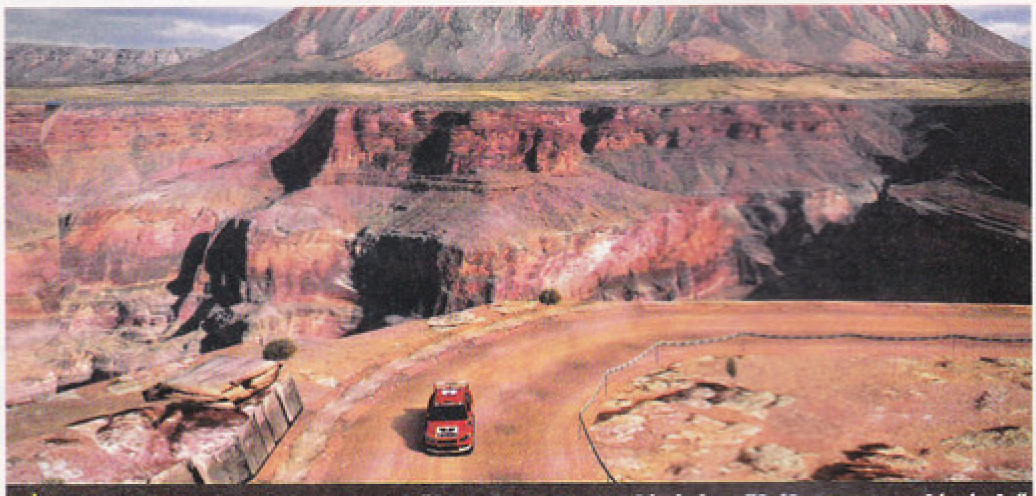
hát igen, a Gran Turismo PC-s átirata meglehetősen esélytelen, lévén ez a Sony legfontosabb PS2 játéka. Ennek ellenére írunk róla, hátha valamelyik PC-re is fejlesztő cég ihletet kap, mert ilyen programnak mi is örülnénk.

Tudnivalók: A legfontosabb tudnivaló a GT4-gyel kapcsolatban, hogy valószínűleg ez a legtöbb autót tartalmazó játék a világon, a Ford T-modelltől a 2005-ös prototípusokig szinte minden benne lesz. A 80 autógyártó 700-nál is több modelljét több száz alkatrésszel szerelhetjük fel, és több mint 200 bajnokságban indulhatunk. Mintegy 50 pályán (a Grand Canyontól Tokióig, Le Manche-tól New Yorkig) kergetőzhetünk az állítólag teljesen megújult intelligenciával rendelkező ellenfelek ellen, sőt, ezek túlnyomó részét visszafelé is megjárhatjuk. Ennyi lehetőség hónapokig le tudja kötni a játékosokat, nem is véletlen, hogy a sorozat eddigi eladásai 35 millió körül mozognak.

Az elképesztő számok egy rendkívül igényes, a GTR-hez, és hasonló programokhoz képest viszont kissé egyszerű vezethetőséggel bíró versenyjátékot rejtenek, amelynek egyetlen igazi hibája, hogy az autók nem törnek benne. Ennyi kocsinál ez elképesztő feladat is lett volna, nem beszélve arról, hogy minden egyes autógyárral külön-külön meg is kellett volna egyezni erről. Ezt leszámítva azonban hibát csak vérbeli kukacoskodók találnának a GT4-ben. Hacsak azt nem vesszük persze, hogy a játék központi elemének számító online lehetőségeket végül elhagyták a japánok, mert nem lettek vele készen időre. Remélhetőleg valamikor mi is kapunk egy hasonló tartalmú, grafikájú és minőségű programot...



✚ Kicsit lejjebb még szebb a kilátás



✚ A pályát csak a képzelet szülte, de a megvalósítás tökéletesen valósághű

Rallisport Challenge 2

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Digital Illusions

Kiadó: Microsoft Megjelenés: 2004. május 14.

mivel az első rész megjelent PC-re is, úgy gondoltuk, ez nem lesz másként a folytatás esetében sem. A Microsoft azonban eddig nem említett semmi ilyesmit – lehet, hogy az E3-ra tartogatják a bejelentést...

Tudnivalók: A Rallisport Challenge 2 ott veszi fel a fonalat, ahol az első abbamaradt; óriási változások nincsenek, mégis nagyszerű folytatásról beszélhetünk. Negyvennél is több, szabadon törhető-zúzható autócsoda áll rendelkezésünkre, ezekkel száguldhatunk végig a mintegy 80 pályán megrendezett több száz versenyen. Igaz, a szimulátorok kedvelői nem fognak rajongani az alig tízféle állítható paraméterért, valamint azért, hogy autóink csak a legdurvább balesetek után kezdenek irányíthatóságukból veszíteni – de hát itt a száguldás a lényeg, az, hogy kétszázas tempóval suhanjunk végig a gyönyörű (és sokszor igen trükkös) pályákon. Ezt a feladatot pedig tökéletesen teljesíti is a Rallisport Challenge 2!

✚ Reszkessetek, természetjárók!

Egyébként a járművek irányítása komolyodott valamelyest, eltávolodott az első rész abszolút játéktermi megoldásaitól, ráadásul már tényleg érezni az autók közti különbséget is (sőt hallani is lehet: minden hang eredeti és félelmetesen valósághű). Noha az első rész mindenkit elképesztett grafikájával, a Rallisport Challenge 2 erre rátett még egy lapáttal – a poligonok tízezreiből épült autók gyönyörűek, és most már a pályák is jóval sokszínűbbek, nagyobbak és fantáziadúsabbak. Főként az őszi erdőben kacskaringózó, valamint a vízeséses területek mentén vezető helyszínek néznek ki lélegzetelállítóan; ez különösen akkor tűnik fel, ha a remek opciókkal felvértezett visszajátszást nézzük meg újra és újra. Az online versenyeket is megerősítették, normál körülmények – azaz bekapcsolt ütközések – mellett négyen, „szellemautóban" 16-an is nekiiramodhatunk egy-egy pályának.

Forza Motorsport

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: MS Game Studios

Kiadó: Microsoft **Megjelenés:** 2005. április 10.

a Microsoft a Forzával megpróbálja a Sony és a Gran Turismo sikerét lemásolni, lényegében ugyanolyan programmal készülnek. Éppen ezért itt is meglehetősen esélytelen az átirat, ám itt a kiadó miatt legalább halvány reményünk lehet...

Mintha mi is ott ülnénk...

Tudnivalók: Mint említettük, a Forza tulajdonképpen az Xbox Gran Turismója. A nagy számok szerelmesei örülhetnek a körülbelül 250 autócsodának, és a több ezer alkatrésznek, tuningeszköznek, amellyel előbbieket szépíthetjük-tápolhatjuk. Mintegy 150 tuningcég teljes kínálatát találjuk meg a játékban, és az autók nagy részét kedvünkre alakíthatjuk, mind kívülről, mind belülről. Autónkat

Ez még a GTR-nél is szebb

nem csak matricákkal, vadul kinéző felnikkel és légterelőkkel pakolhatjuk tele, de egy rajzolóprogramnak köszönhetően teljesen kifesthetjük, így az online versenyeken nemhogy két egyforma, de két hasonló járgány sem fog indulni. Kivéve persze, ha direkt erre törekszünk, hiszen a Forzában lehetőség lesz klánokat (pontosabban autóklubokat) alkotni, amelyek tagjai saját tervezésű emblémával jelezhetik hovatartozásukat.
A Forzában elérték, ami a Gran Turismonak sosem sikerült: az autók sérülnek, akár roncsderbivé is degradálhatjuk a nemes versengéseket. Nemcsak horpadásokra számíthatunk, de egy méretes ütközés akár az egész motorháztetőt leszakíthatja – a kisebb súrlódások következtében viszont megeshet, hogy csak a festék kopik le... A játék lelkét képező karrier módban több száz versenyen, bajnokságon és egyedi szabályokkal megrendezett speciális viadalon vehetünk részt, ám az összes autót csak úgy lehet egy mentett állásba összeszedni, ha a hiányzókat online viadalokon nyerjük el.

Burnout 3
Takedown

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: Criterion

Kiadó: Electronic Arts **Megjelenés:** 2004. szeptember 7.

hivatalosan ugyan senki nem beszél a sorozat „elpécésedéséről", viszont a Games Convention alkalmával a Burnout 3 producere megsúgta, tervbe vették, hogy a folytatás már a mi platformunkra is megjelenjen. Burnout 4, szeptemberben, PC-re? Itt hallottad először...!

Ne induljon, aki nem bírja a tempót

Tudnivalók: Habár a Rallisport Challenge 2 sem szimulátor, a Burnouthoz képest mégis annak számít; ez a versenyjáték ugyanis a városi száguldozásról szól. Egy – pontosabban a harmadik részben már három – óriási metropolisz áll a rendelkezésünkre, ezen belül pedig minden az autópályáktól a sikátorokig, a villamospályáktól a békés kertvárosokig. Ellenfeleinket nem csak előzni lehet, sokkal több előnnyel jár, ha kilökjük őket az útról – ez ugyanis mágikus módon feltölti a nitrós tartályunkat. Ez nagyon fontos, hiszen a turbózás a győzelem feltétele; naftához veszélyes manőverekkel juthatunk. Ellenfeleink kilökése mellett ilyen, ha a szembejövő forgalomban vezetünk, ha épp csak elkerüljük az ütközést a civil forgalommal, vagy ha sokat farolgatunk.

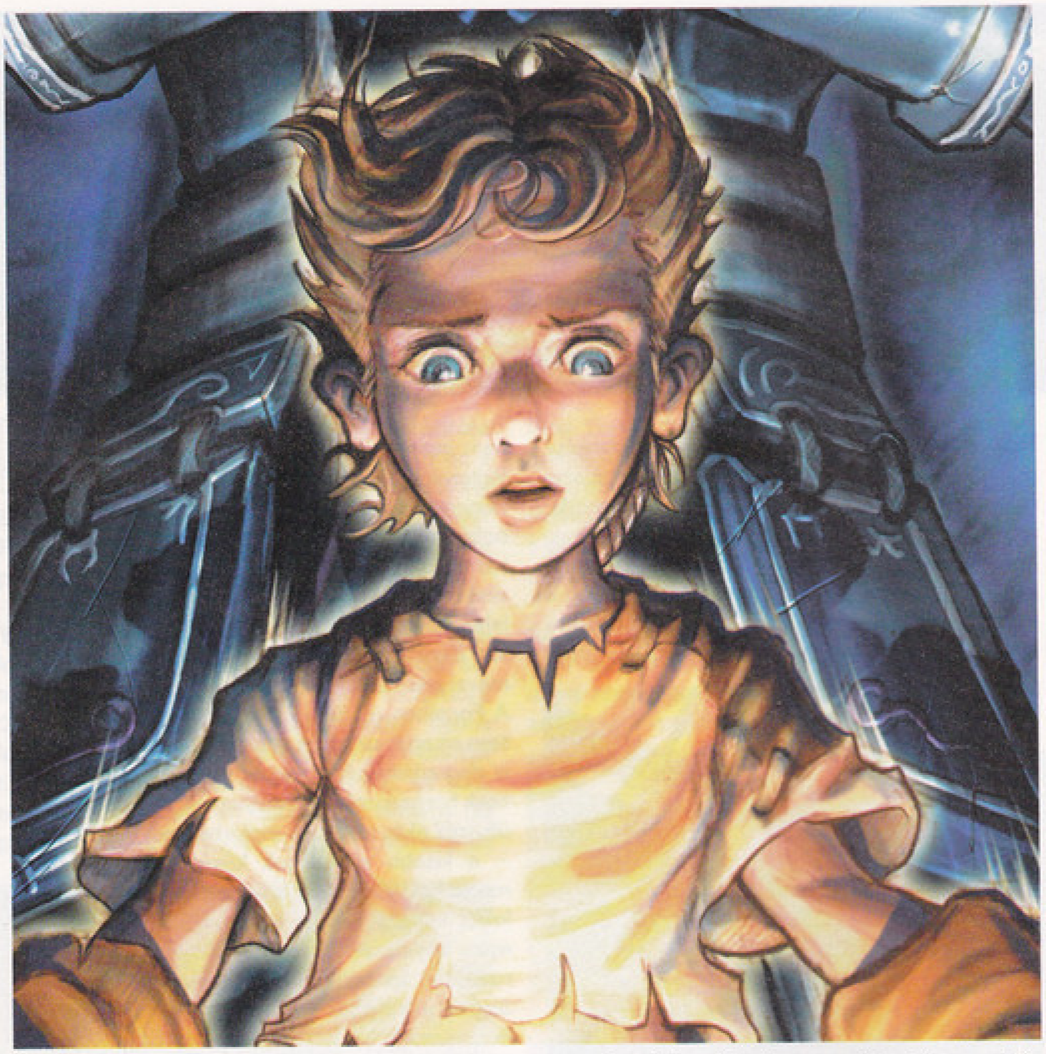
"Biztos úr, esküszöm zöld volt!"

Semmihez nem hasonlító érzés, amikor úgy vágtatunk nyaktörő sebességgel egy alagútban, vagy az esti dugóban, hogy nem elég a mazsolákat kerülgetni, de arra is ügyelnünk kell, hogy a többi versenyző se tudjon elhúzni mellettünk. Sokat segít, hogy a Burnout 3 elképesztően gyors lett minden platformon – bár általában nem vagyunk puhányok, de a Forma 1-es versenyautóval történő kanyargástól kicsit mi is elszédültünk. Mindezt egy olyan játékmód egészíti ki, ahol a cél a minél nagyobb tömegkarambol okozása (maga a játék egyébként cseppet sem véres, emberek nincsenek sem a járdán, sem az autókban). Ráadásul ez csak a harmadik rész, ki tudja, mit találnak ki a negyedik epizódra...

Fable

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: Big Blue Box

Kiadó: Microsoft Megjelenés: 2004. szeptember 14.



+ Igen baljóslatú ez a páncél...

A fejlesztők többször is elmondták, hogy részükről semmi akadálya az esetleges PC-verziónak, minden a kiadón – azaz a Microsofton – múlik. Ők eddig hivatalosan nem foglaltak állást az ügyben, de nem lennénk meglepve, ha ez a bejelentés már nem késne sokáig. Az E3 például tökéletes alkalom lenne...

Tudnivalók: A Fable-t sokan úgy ismerik, mint Peter Molyneux és a Lionhead játékát, pedig a valóságban az alapötlet a Carter-testvéreké, a fejlesztés oroszlánrészét pedig a Big Blue Box végezte. Az első hírek tökéletesen élő világról, és az abban szabadon kalandozó hősről szóltak, később viszont rengeteg dolgot ki kellett venni a játékból, vagy azért, mert nem működtek jól, vagy azért, mert az Xbox nem bírta szusszal. Ennek ellenére szerintünk nagyszerű játék lett a Fable: egy gyönyörű, vidám hangulatú mese – igaz, nem színtiszta RPG, mert az akciónak is nagy szerep jut benne.

Az első órában leendő hősünket még mint kisgyermeket látjuk, aki vidáman tölti születésnapját falujában. Az ünneplést azonban félbeszakítja egy csapatnyi bandita, akik szinte mindenkit megölnek, csak mi éljük túl a támadást. Karakterünket a közeli hősképző céh fogadja be, és mire nagykorú lesz, kitanítják a közelharc, az íjászat és a mágia rejtelmeire. Innentől kezdve megkötések nélkül járhatjuk a világot, a magunk szájíze szerint megoldva a feladatokat. Alakíthatunk földre szállt angyalt – de ugyanígy démonian gonosz figurát is, minden csak rajtunk múlik. A világban élők reagálnak tetteinkre, ez különösen akkor figyelhető meg, ha betérünk egy faluba. Korábbi cselekedeteinktől függően megeshet, hogy a gyerekek sírva menekülnek előlünk, vagy éppen azt látjuk, hogy hozzánk hasonló frizurát hordanak; a nők bálványai is lehetünk, de az is megeshet, hogy mindenki megvetően bánik velünk. Ez a fajta interaktivitás a program legfontosabb része, ez varázsolja el leginkább az embert.

+ Harcolhatunk a banditák ellen...

A játék sajnos lineárisabb lett, mint vártuk, mert ugyan szabadon bejárhatjuk egész Albiont, a történetben előrehaladni csak a hősök céhében kapott küldetések teljesítésével lehet. Másodlagos küldetésekből többet vártunk, így a nagy szabadság csak látszólagos, hiszen akármilyen gonoszak is vagyunk, ha meguntuk a falusiak terrorizálását, mindenképpen vissza kell caplatnunk a küldetéseket adó céhmesterhez. Szerencsére a missziók fantáziadúsak és változatosak: lesz részünk a lakosságot fenyegető szörnyek legyőzésében, kereskedők védelmezésében, banditák elkergetésében és elcsatangolt gyerekek meglelésében. Különösen érdekesek azok a feladatok, amelyeknél mindkét fél hősök szolgálatait keresi – mondjuk a rosszfiúknak erősítés kell, de az általuk lerohanni tervezett farmon is védőket keresnek. Lehet, hogy az első több pénzt hoz, de ha törődünk az emberekkel, a második opciót kell választanunk.

A küldetések mellett persze rengeteg mással is foglalkozhatunk, például megnősülhetünk, és ha már vettünk egy házat, hazavihetjük szívünk választottját. Különösen érdekes helyzetet teremt, ha egyszerre több nőnek csapjuk a szelet, főként akkor, ha ugyanabban a faluban tesszük ezt – az is megtörténhet, hogy a lányok összevesznek: melyikük legyen az első számú nő az életünkben (a konzervatívabb hölgyek ilyenkor persze egyszerűen kirúgnak minket).

A Fable hangulata varázslatos! Ha békésen sétálunk egy őszi erdő vöröses fényben úszó ösvényein, vagy ha nyugisan horgászunk a telihold fényében, esetleg reszketve haladunk előre a lidércfények által bevilágított mocsárban, minden hiányosságot, minden beígért, de nem teljesített dolgot hajlamosak vagyunk megbocsátani neki.

+ ...vagy mi is beállhatunk közéjük

Noha a Fable nem teljesített minden ígéretet, nem váltott be minden reményt, mégis 2004 legjobb szerepjátéka volt. Reméljük előbb-utóbb PC-re is ellátogat!

Jade Empire

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: BioWare

Kiadó: Microsoft **Megjelenés:** 2005. március 29.

Itt is ugyanaz a helyzet, mint annyi más játéknál: hivatalosan nem jön a játék PC-re, de fejlesztői infók alapján szinte biztosra vehető, hogy a konzolos premier után átírják PC-re, így valószínűleg még 2005-ben ellátogathatunk a Jáde Birodalomba.

Tudnivalók: A Jade Empire a BioWare saját alkotású világa, mely nagyjából a régi kínai mitológiára épül: a császár a felhők között lebegő pagodájából irányítja országát, itt is vannak különféle állatdémonok, és persze a harcművészetek, valamint a filozófia is kiemelt szerepet kap. Ebbe a világba csöppenünk bele, egy harcművésziskola legjobb tanítványaként – és nagyjából ez minden, amit a sztoriról tudni lehet (nem aggódunk, mert ezt a Baldur's Gate-ek, illetve a KOTOR írói jegyzik). A Jade Empire több tekintetben is hasonlít a BioWare Star Wars-szerepjátékára, ugyanolyan a nézőpont, itt is két karakter lehet egyszerre velünk. Hasonlóképpen működik a jellemfejlődés is, azzal az eltéréssel, hogy itt a két oldal közül, amelynek elkötelezhetjük magunkat, egyik sem teljesen jó, vagy gonosz, sokkal inkább eltérő, ám érvekkel igazolható filozófiák, életfelfogások ezek.

A BioWare a Jade Empire és a PC-s Dragon Age mellett egy harmadik játékon is dolgozik, melynek kódneve Star Citadel.

Ha már harcművészek vagyunk, a csaták teljesen valós időben zajlanak, nincsenek körök, nincs idő hosszasan gondolkodni. A játék során összesen 30 harci stílust tanulhatunk ki (és fejleszthetünk tovább – mindegyiket három jellemzőben, egyenként tíz szinten át!), melyek között lesznek pusztakezesek és fegyveresek, mágikusak és démoni átváltozásokra építők is. Ezek közül egyszerre négy lehet aktív, és a helyzettől függően ezek közül választhatunk. A nagy csépelésbe taktikát vihetnek a chi-erővel megerősített támadásaink, a szintén ezt a belső energiát használó öngyógyítás, valamint az idő lelassításának képessége.

A harc valós időben zajlik

Sudeki

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Climax London

Kiadó: Microsoft **Megjelenés:** 2004. július 20.

Az első jel a Sudeki PC-s verziójára az volt, hogy az ATI videokártya driverjének, a Catalyst 4.12-es változatának újdonságlistáján már szerepelt a Sudeki támogatottsága is – a második pedig az, hogy a fejlesztők megsúgták, hogy a néhány héten belül lesz ezzel kapcsolatban egy hivatalos bejelentésük is.

Tudnivalók: A Sudeki érdekes kísérlet volt arra, hogy nyugati (esetünkben angol) fejlesztőcsapat készítsen japán stílusú RPG-t (ha már a japán kiadók ezt nem tették meg a Microsoft kedvéért). Ebből fakadóan megtalálunk itt minden klisét a világmegmentő nagy bociszemű szemű fiatal barátoktól kezdve a véletlenszerű harcokig, az összkép mégsem áll össze. Ennek lényegében az az oka, hogy míg a grafika és a harcrendszer nagyszerű lett, a történet klisékkel telezsúfolt, és totál lineáris, míg a karakterek egysíkúak, jellemfejlődésnek az árnyékáról sem beszélhetünk.

Négy fiatalnak – két fiúnak és két lánynak – kell elindulnia, hogy megmenthessék világukat a szörnyű gonoszok támadásától. Eleinte ugyan még csak egyiket-másikat irányíthatjuk, de néhány óra elteltével már összeáll a csapat, és megkezdődhet a három párhuzamos világ feltérképezése. Ez nagyjából abból áll, hogy követjük a királynő utasításait, a célállomásokon pedig bevetjük magunkat a labirintusba, és teljesen kifosztjuk azt, majd a legalul rejtőző főellenfelet is lenyomjuk.

Szerencsére a harc nagyszerű lett, ráadásul rögtön kétféle stílusban is küzdhetünk. A négy karakterből egyszerre csak egyet kontrollálhatunk, de természetesen bármikor átválthatunk a többiekre. Tal és Buki (két harcosunk) karddal, illetve ököllel aprítja az ellenfeleket, itt a speciális támadásokat gombkombinációkkal kell bevinnünk. Elco és Ailish távolsági fegyverekkel küzdenek; ha őket használjuk, átvált FPS-nézőpontba a játék. Ezt különféle varázslatok, valamint megidézhető istenségek egészítik ki, ráadásul a parancsok kiadásához nem állíthatjuk le az időt – ilyenkor az csak lelassul, úgyhogy nem lehet a végtelenségig a menükben kotorászni. Mindenképpen megemlítendő a gyönyörű grafika, főként karaktereink vannak remekül kidolgozva, valamint a nagyobb városok, melyeketben csak úgy zajlik az élet.

A grafika egyszerűen csodálatos

A harc rendkívül látványos

Oddworld
Stranger's Wrath

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Oddworld Inhabitants

Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2005. január 25.

eredetileg nem adtunk volna esélyt a Stranger PC-s megjelenésének (hiszen a legutóbbi rész, a Munch's Oddyssee is csak Xboxon jelent meg), viszont a kiadócserével a közismerten multiplatform-barát EA kezébe került a játék – így már talán megtörténik a csoda.

Tudnivalók: A legújabb Oddworld-játék ismét teljesen eltér a korábbiaktól! Az első két rész még platformjáték volt, a Munch kaland- és ügyességi elemeket ötvöző akciójáték, a Stranger viszont már félig FPS, félig külső nézetes lopakodós játék. Ami közös, az az elborult lényekkel telizsúfolt, őrült világ, no meg a végig humoros játékmenet. A játék ezúttal westernfilmeket idéző tájon fog játszódni, így a megbízásokat is a sherifftől kapjuk, és néha a kisvárosok poros utcáin kell párbajt vívnunk. A történet szerint Strangernek, a meglehetősen különös (jellemében és megnyilvánulásaiban Clint Eastwoodra, kinézetében pedig egy oroszlán-gorilla hibridre hasonlít) főhősnek pénzre van szüksége, így kénytelen minden munkát elvállalni. Amennyiben külső nézetre kapcsolunk, ökleinkkel, illetve fejünkkel támadhatunk, és így nyílik lehetőségünk a lopózásra és a rejtőzködésre is. Ha viszont belső nézetre váltunk, duplacsövű nyílpuskánké lesz a főszerep. Ennek különlegessége, hogy szó szerint élő lőszert használ. Kilenc különféle állatkát – mind elképesztően aranyos, a legtöbb még beszél is hozzánk – szedhetünk össze a vadonban, majd ezeket tárazhatjuk be. Ha pókkal lövünk meg valakit, az azonnal behálózza áldozatát, a mókusok idegesítő nyivákolásukkal képesek posztjukról elcsalni az őröket, a fuzzlék, ezek a cuki kis szőrgolyók pedig kegyetlenül széttrancsíroznak mindenkit…

+ Akcióban az élő lőszer

+ Nem röhögni, ez a polgármester

Batman Begins

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Eurocom

Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2004. június 17.

noha az EA kizárólag konzolokra jelentette be ezt a játékot, az óriáscégtől megszokhattuk, hogy előbb-utóbb szinte mindent kiadnak az összes platformra (még a Catwomant is megkaptuk…). Ráadásul a játékot a Splinter Cell alkotói készítik, akiknek az átirat nem okozna nagy feladatot.

Tudnivalók: Bár túlzásnak tűnhet, a Batman Begins lényegében egy olyan Splinter Cell-epizód, amelyben Sam Fisher fekete jelmezt, valamint szárnyakat visel. Ez már csak azért is igaz, mert a fejlesztést öt egykori Ubisoft-designer és programozó vezeti. Derék bőregerünk elsősorban Gotham City utcáin fog rendet tartani, még akkor is, ha eleinte mindenki kiröhögi mókás kosztümjét. Sebaj, a legyőzött, ám életben hagyott brigantik meséinek terjedésével egyenes arányban nő az ismertségünk, ami akár odáig is vezethet, hogy ellenfeleink páni félelemben elrohannak előlünk.

A Splinter Cell készítőinek új játéka várhatóan az eddigi legjobb képregény-feldolgozás lesz.

+ Gotham City őre éjjel sem pihen

A rendteremtés eszközei ismertek mindenki előtt, aki akár egyetlen Batman-képregényt is olvasott, vagy látta az egyik filmet. Legfőbb fegyverünk a Batarang, mely ezer dologra jó – többek között az ellenfelek kiütésére, vagy éppen rozoga építmények lebontására. Övünkben több különféle flaska lapul, melyek nem csak gyógyítani fognak minket, de némelyik elképesztő iramra gyorsít minket – tehát a bullet-time effekt itt is jelen lesz. Néhányszor a Batmobile-t is elvihetjük egy-egy körre, ráadásul szárnyainkkal kisebb-nagyobb távokat vitorlázhatunk is – az ígéretek szerint egész Gotham Cityt bejárhatjuk, a felhőkarcolók tetejéről is a mélybe vethetjük magunkat. Természetesen egy denevérhez illően rendkívül halkan fogunk közlekedni (akár a plafonon is) ami lényegesen könnyebbé teszi a dolgunkat; elvégre lopakodós játékról van szó…

+ Ezt Bruce Lee-től tanultam

Starcraft Ghost

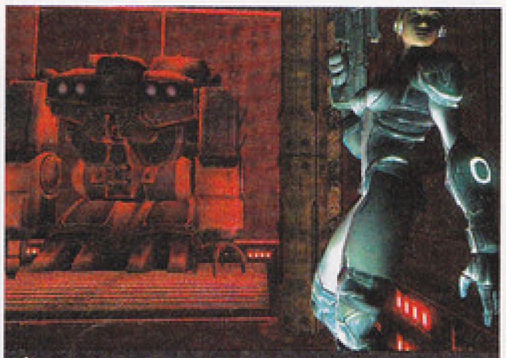
ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Swingin' Ape

Kiadó: Vivendi Universal Megjelenés: Majd ha kész lesz...

A Blizzard többször is hangsúlyozta, hogy nem számíthatunk a Ghostra PC-n, az utóbbi hónapok eseményei nyomán mégis látunk erre esélyt. A fejlesztést ugyanis elvették a Nihilistictől, és egy másik stúdióra bízták (és ezzel egy időben bejelentették, hogy a játéknak nincs hivatalos megjelenési ideje) ez sokak szerint 2006-os megjelenést eredményezhet, ennyi idő alatt pedig bőven átírhatják PC-re is a Ghostot.

Tudnivalók: A Ghost lopakodós akciójáték, amely természetesen a Starcraft-univerzumban játszódik – lényegében ez fogja összekötni a Starcraft és a majdani Starcraft 2 sztoriját. A főhős egy Nova nevű fiatal – és igen formás – ghost, azaz különleges képességekkel rendelkező ügynök. E képességek közé tartozik a láthatatlanság, az elektromos berendezéseket és járműveket lebénító Lockdown, valamint az emberit tízszeresen meghaladó futási sebesség. Ugyan nem kiképzésének, hanem rádiójának köszönheti, de mindenképpen fontos opció Nova számára a Calldown, amellyel a segítő terran hadak támogatását kérheti: például orbitális bombázást, az óriási hadihajók Yamato-ágyújának perzselő csapását, vagy egyszerűen csak koncentrált radarozást, amellyel a rejtőzködő egységeket is megpillanthatjuk.

A játékmenet leginkább a Metal Gear Solidra fog emlékeztetni, még a kis radar is mintha egyenesen onnan származna. Az abban tapasztaltakhoz hasonlóan kell majd az árnyékban bujkálnunk, álcaruhát öltenünk, és ha minden kötél szakad – harcolnunk. Ezt megkönnyíthetjük, ha beugrunk egy járműbe, ugyanis Nova bármit képes elvezetni, a Vulture suhanóktól kezdve az ostromtankig. Néha hatalmas, az eredeti stratégiai játékot idéző csatákban is részt vehetünk, bár az idő nagy részében természetesen egyedül kell teljesítenünk feladatainkat. Ezek teljesítése során nem csak rebellis emberekkel, de a rettegett zergekkel, illetve a gőgös protossok seregeivel is össze fogjuk akasztani nem létező bajszunkat. Sőt, utóbbiakkal annyira össze fogunk balhézni, hogy szent bolygójukon, az Aiuron kell meggyilkolnunk az egyik vezetőjüket – nem éppen nemes feladat, de hát ha egyszer ez a feladatunk, akkor ezt tesszük meg...



Nova igen dörzsölt lány

Ha lehet, hátulról támadunk

Néha a harc az egyetlen kiút

MechAssault 2

Lone Wolf

ps2 | xbox | gamecube
fejlesztő: Day 1

Kiadó: Microsoft Megjelenés: 2004. december 28.

Az utolsó önálló Mechwarrior-játék, a később több kiegészítővel is gazdagodó negyedik rész 2000-ben jelent meg, így már igazán itt lenne az ideje a folytatásnak. Ha a Mechassault 2 ilyen formában nem is kerül át PC-re, nem csodálkoznánk, ha az itt bevezetett újdonságok visszaköszönnének a Mechwarrior 5-ben.

Tudnivalók: Az első MechAssault meglehetősen egyszerű akciójáték volt, a gépezetek kinézetén és a történeten kívül nem sok minden okozott örömet a Battletech-világ rajongóinak. Nem lehetett fegyver-összeállításokat készíteni, kirabolni a szétlőtt ellenfelek romjait, sőt, felvehető ikonok erősítették mechünk pusztító eszközeit.

Noha a második részre ezek szintúgy igazak, a Lone Wolf mégis sokkal jobb játék, mégpedig azért, mert lényegesen több lehetőséget ad a játékosnak. Azon túl, hogy többtucatnyi mechbe pattanva is lehet irtani az ellenfeleket, bármikor kiszállhatunk, hogy gyalogosan próbáljunk szerencsét. Ez persze harc közben az öngyilkossággal egyenértékű, de ha van időnk pillanatnyi szusszanásra, érdemes lehet megfontolni, hogy átszálljunk tankba, repülőbe vagy éppen egy fürge csatapáncélba. A VTOL-nak nevezett repülőkkel utánpótlást szállíthatunk a frontra, a csatapáncélokkal pedig felkapaszkodhatunk a felhőkarcolók oldalán, illetve amolyan GTA-s módszerrel eltulajdoníthatunk egy-egy ellenséges mechet.
A Lone Wolf legnagyobb újítása mégis a Conquest nevű multiplayer játékmód, ami szinte egy MMO-játéknak felel meg. Klánunk helyet kap egy harminc csillagból álló galaxisban, és anyabolygónkról kiindulva kell minél nagyobb területet meghódítani – ráadásul minden planéta más játékmódban lesz megszerezhető. Igaz, ez a játékmód kis szervezést is igényel, viszont egy-egy küzdelem akár hetekig is eltarthat!

Egész városokat lerombolhatunk

Kicsit kevesebb taktikázás szükséges, mint a Mechwarriorokban

Unreal Championship 2

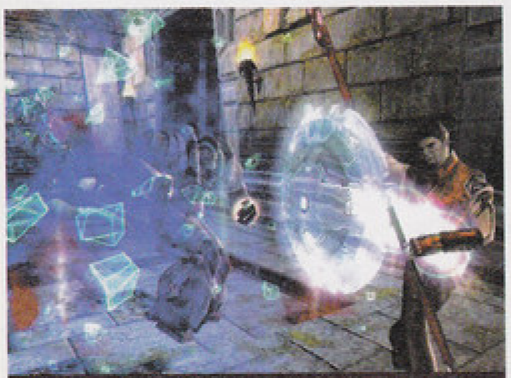
The Liandri Conflict

ps2 xbox gamecube
fejlesztő: Epic

Kiadó: Midway Megjelenés: 2005. február 8.

Az első Unreal Championship tulajdonképpen az UT2003 Xbox-átirata volt. Ugyan nem túlságosan esélyes, mégis meglehet, hogy az UC2 esetében pont fordítva járnak el, és átírják PC-re...

Tudnivalók: A Liandri Conflict tulajdonképpen az Unreal Tournament és a Mortal Kombat keveréke: félig FPS, félig verekedős játék, teljesen újfajta hibrid. Alapból megkapunk mindent, amit elvárnánk az UT-től: sok ismerős pályát járhatunk be, ismerős fegyvereket markolászva (visszatér az eredeti UT fűrészlap-vetője, a ripper is!), adrenalint lehet gyűjtögetni, és még a küzdő felek nagy része is az Unreal-univerzumból származik.



Életet ment az energiapajzs

Ezt az alapot dúsították fel az Epicnél rengeteg dologgal, például a közelharci fegyverekkel. Amikor ilyen fegyverre váltunk, a játék átkapcsol külső nézetre, hogy könnyebben lehessen manőverezni, támadni. E fegyverek ráadásul nem csak arra szolgálnak, hogy széttrancsírozzuk ellenfeleink belső szerveit, de egy jól időzített csapással a felénk repülő rakétákat és más, egészségre káros dolgokat is visszaküldhetjük a feladónak. Persze ennek a Reject nevű műveletnek a végrehajtása kockázatos, mert ha csak kicsit is késünk, máris az arcunkba robban a küldemény. Szintén a fegyverekhez kapcsolódik, hogy minden ütközet előtt ki kell választani négy gyilkolóeszközünket, melyeket később nem cserélhetünk le; a pályákon ugyanis csak lőszert és gyógycsomagokat találhatunk.

A verekedős játékok és az FPS-ek nászának első zabigyereke rengeteg újítást kínál.

Nálunk a labda, irány a kapu!

Másik újdonság, hogy karaktereinkkel rendkívül akrobatikusan tudunk mozogni: dupla és tripla ugrásokkal, falon futással, illetve a falról való elrugaszkodással tudjuk megzavarni ellenfeleinket (az adrenalinnal még mozgékonyabbak lehetünk). További jele a verekedős játékok befolyásának, hogy a választható karakterek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek: a Skaarj harcos például háromszor annyi páncélt visel, mint Necris, viszont 30%-kal lassabb. Sőt mindenkinek egyedi adrenalin-kombói lesznek, van aki gyógyítani tudja magát, mások páncélt vonnak maguk köré, az említett Necris pedig életerőt szívhat el a körülötte levőktől.

Mindehhez remek grafika, rejtett karakterként Raiden (a villámisten a Mortal Kombat-sorozatból), és két új játékmód járul. A Nali Slaughterről egyelőre nem ismerünk részleteket (a neve alapján mondjuk van némi elképzelésünk róla...), de az Overdose már bemutatkozott. Itt nagyjából az a cél, mint a Bombing Runban: lesz egy labda, amit el kell cipelni a kapuba, viszont itt nem csapatok vannak;

Az akrobatika mevédi életünket

mindenki egyedül gyűjtögeti a pontokat. További extrája a játékmódnak, hogy gólszerzés esetén „csatárunk" irtózatos terminátorrá válik: láthatatlan lesz, megtelik az adrenalin-mércéje, és kétszeres sebességgel tüzel egy perc erejéig.

Járművek természetesen nem lesznek, ezeket már tényleg nem lehetett volna kiegyensúlyozni a közelharci fegyverekkel. Ez azonban nem hátrány, az Unreal Championship 2 így is egyedi, újítások garmadájával felvértezett akciójáték lesz – csak remélni tudjuk, hogy a kiadó Midway beleegyezik a későbbi PC-s verzió elkészítésébe.

Úgy tűnik ezúttal Góliát került előnyösebb helyzetbe

Elkezdődik a háború második fázisa

Codename: Panzers Phase 2

fejlesztő stormregion kiadó cdv web www.panzers.de

A Békés megyéből indult, néhány éve Budapestre költözött Stormregion jelenleg a legsikeresebb magyar játékfejlesztő csapat. Első játékuk a méltatlanul elfeledett SWINE volt 2001-ben, majd jött a világsikert hozó Panzers (amiért nemrég kapták meg a srácok Németországban a százezer eladott példány után járó aranylemezt).

Kis hazánk legújabb és legnagyobb játék-büszkesége, a Panzers hivatalos címe érdekes evolúción ment keresztül a fejlesztés hónapjai során. Először a „Codename" előtagot kapta meg (németországi jogi problémák miatt), majd alig pár nappal a megjelenés előtt a beszédes „Phase One" utótagot is. Ahol első fázis van, ott előbb-utóbb lesz második is – gondoltuk Sherlock Holmest megszégyenítő logikával, és addig-addig jártunk a fejlesztők nyakára, míg hajlandók nem voltak néhány részletet elárulni a folytatásról...

Csapó kettő!

Először is nem ártana tisztázni, mi is lesz ez a Phase 2, hiszen ezzel a címmel éppúgy lehet teljes értékű folytatás, mint kiegészítő. Nos, az igazság valahol a kettő között van: a második fázis egy önállóan is futtatható kiegészítő lesz, két új kampánnyal, két új játszható féllel, vagy 20 új harci egységgel, és annyi játékmenetbeli újítással, amiből egy lustább fejlesztő két folytatást is kicentizne – mindezt egy kiegészítő lemez áráért!

Nem csak a Panzerst folytatják, de mások is fantáziát látnak a 2. VH-ban. Így jön a Sudden Strike 3 és a Blitzkrieg is; a magyar Mithisnél pedig a Battlestations: Midwayen dolgoznak

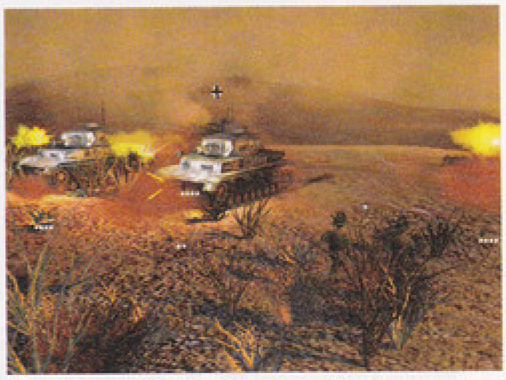
A játéktechnikai újítások között az élre kívánkozik az éjszakai harc lehetősége, amit a járműveken ízlés szerint ki- vagy bekapcsolt fényszórókkal gyakorolhatunk – talán nem kell ecsetelnem, hogy a látásra és láthatóságra alapozva milyen új taktikai lehetőségek nyílnak meg előttünk (és persze az ellenfél előtt is). Az eddigieknél nagyobb szerepe lesz az épületeknek is; lesznek olyanok is, amibe akár húsz gyalogost is beküldhetünk. A nagyobb épületek ezúttal részekre lesznek osztva, amiket külön-külön szállhatunk meg, vagy pusztíthatunk el; lesz olyan hatalmas építmény is (minden valószínűség szerint Tobruk erődje), ami közel száz (!) ilyen önálló részre tagolódik.

Sivatagi vihar

A Phase 2 története párhuzamosan fut az alap Panzers sztorijával, néhol lazán össze is kapcsolódik vele (például itt is feltűnik Dario és Sergio, az olasz testvérpár), de alapvetően új hősök új kalandjai elevenednek meg majd a monitoron. A történetet és a párbeszédeket (amit az első rész esetében jogosan ért némi kritika) ezúttal egy profi amerikai forgatókönyvíró alkotta. David Freeman több sikeres tévésorozat mellett a játékiparban is kipróbálta már magát néhányszor, legutóbb például a Wachowski-testvéreknek segített összefésülni az Enter the Matrix sztoriját a filmtrilógiával. A hangfelvételek is David amerikai stúdiójában készülnek majd, profi szinkronszínészek közreműködésével.

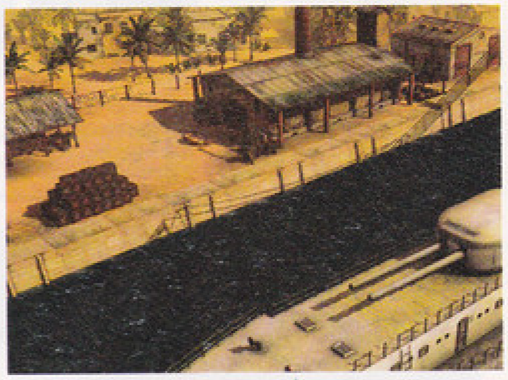
A tengelyhatalmak kampánya Észak-Afrikában játszódik, Tobruk ostromával, El-Alamein csatájával, és minden egyéb földi jóval, ami anno a sivatagban történt a legendás Afrika Hadtesttel. A szövetséges küldetéssorozat Olaszországba viszi a játékost, ahol a Husky-hadműveletben lesz részünk (a szövetségesek partraszállása Szicíliában, majd az egész olasz csizma elfoglalása). Ha valaki végigküzdötte mindkét oldallal a háborút, megkapja a bónusz kampányt, ami Jugoszláviába kalauzol el, ahol a Balkán hegyei közt játszhatunk vidám gerillaháborút Tito partizánjaival. Mindez összesen 20 küldetést jelent.

Bár maguk a helyszínek a valós események alapján lettek modellezve, a csaták megalkotásánál fejlesztők lazán kezelik a történelemhűséget; mindent a játékélménynek vetnek alá. Új játszható félként



Feltámadt a sivatagi vihar

megkapjuk az olasz és a jugoszláv hadsereget, a kb. húsz új harci egység között pedig olyan ínyencségek tűnnek fel, mint az M13/40, M3 Grant, vagy a Churchill III harckocsik, az olasz Carro Armato könnyű tank, és a Semovente önjáró löveg, vagy az angol Daimler Dingo páncélozott jármű.



Vihar előtti csend és nyugalom van

["A Panzers az első a magyar játékok közül, amely volt olyan sikeres, hogy kiegészítő szülessen hozzá"]

2005 nagy reménysége

Multiplayer oldalon nagyarányú erősítésnek lehetünk szemtanúi a Phase 2-ben, ami a mesterséges intelligencia javításában (főleg az útkeresés tekin-

Hamarosan jöhet a Rommeltakarítás

tetében), és új, egyelőre titkos játékmódokban fog testet ölteni a 17 új multiplayer pályán. A játékosok követelésének engedve megjelenik végre a pontszámok internetre való feltöltésének, és ez alapján ranglisták készítésének lehetősége is. Szintén a rajongók kérése volt, hogy a Phase 2-vel együtt megkapják a pályaszerkesztő programot – ezt a Stormregion még meg is fejeli azzal, hogy az engine-nel készült átvezető animációk szerkesztőprogramját, a cutscene-editort is hozzácsomagolja a játékhoz. Ezzel a játék olyan szinten válik testre szabhatóvá, hogy nemcsak saját küldetéseket és modokat, de kellő türelemmel akár egész kiegészítő lemezt is fabrikálhatunk, történettel és mozikkal! Tavaly a Stormregion a Panzersszel példát mutatott nagyon sok fejlesztőnek. Bebizonyította, hogy kellő elszántsággal és tehetséggel igenis be lehet törni akár Magyarországról is a világ játékfejlesztőinek élvonalába, szűkös lehetőségekből gazdálkodva is fel lehet venni a versenyt az agyonreklámozott szuperprodukciókkal. Most pedig nagyon úgy tűnik, a srácok megmutatják azt is a világnak, hogyan kell kiegészítő lemezt csinálni. Hajrá Stormregion!

A Stormregion karácsony előtt elköltöztette főhadiszállását, így szerkesztőségünkhöz még két utcával közelebb kerültek, s most már jóformán szomszédok vagyunk. Ebből adódóan még az eddigieknél is könnyebben sikerült rávennünk Szerémy Tamást, a fejlesztőcsapat vezetőjét egy rövid interjúra az új játékkal kapcsolatban.

PC Guru: Először is gratulálunk a Panzers sikeréhez! A játék nemrég jelent meg Amerikában – ott is az európaihoz hasonló a fogadtatás?
Tom: A Panzers fogadtatása a vártnál jobb volt,

Éjjel új taktikákra lesz szükség

mint azt a magazinok értékelései is mutatják. Pontos eladási adataink még nincsenek, de valószínűleg az európai eladások jobbak lesznek, ami leginkább az Európa és Amerika közötti ízlésbeli különbséggel, illetve a kiadónk elsősorban európai fókuszával indokolható.

PC Guru: A GameSpot jelölte a Panzerst az Év Játékai szavazásán a „Legjobb játék, amivel a kutya sem játszott" kategóriában – mit szólsz ehhez?
Tom: Egyik szemem nevet (hiszen ezzel elismerik a Panzers minőségét, még a híresen szigorú GameSpoton is 88%-ot kapott a játék!), a másik sír (mivel ezek szerint sok amerikai játékoshoz nem jutott el a játék, akiket pedig érdekelhetett volna). Ezzel a jelöléssel talán a kiadónk marketingtevékenységét értékelték.

PC Guru: Milyen területen hozza a legnagyobb fejlődést a Phase 2 az alap Panzershez képest?
Tom: A legnagyobb fejlődést elsősorban az általános minőség terén értük el, mind grafikai (átvezető jelenetek, árnyékrendszer) mind játszhatósági oldalon. Szintén sok figyelmet fordítunk az útkeresésre és a mesterséges intelligenciára.

PC Guru: Mi a személyes kedvenc részed a játékban?
Tom: A San Giorgio csatahajó – persze csak ha nem rám lő éppen...

PC Guru: Hányan dolgoztok a játékban, és milyen készültségben van most?
Tom: Kb. 15 fős a csapat, a játék pedig gyakorlatilag készen van, csak a finomhangolás és tesztelés van hátra.

PC Guru: Mennyiben jelent könnyebbséget a Phase 2 fejlesztésében, hogy most már van egy igazi beseseller játék a hátatok mögött?
Tom: Sok különbséget nem érzünk, legfeljebb annyit, hogy a néhány ötletet könnyebb volt belecsempészni a játékba...

PC Guru: A Panzers a nemzetközi játékfejlesztői közösségben mennyire adott nevet nektek? Mennyire számítotok nagynak a fejlesztők között?
Tom: Természetesen sokkal többen ismernek minket, mint a Panzers előtt, de igazán profi és jónevű fejlesztőcsapatot több évig tart felépíteni, és több kell hozzá mint egyetlen sikeres projekt.

PC Guru: Az elmúlt években rengeteg világháborús RTS jelent meg, de ez a hullám most kifulladni látszik. Látsz még kiaknázatlan lehetőségeket ebben a környezetben?
Tom: A második világháborúban van még néhány érdekes lehetőség, de azért mi sem szeretnénk mindig csak ilyen témájú játékokat készíteni...

PC Guru: A Gepard engine-t egy ideje már külön termékként kezelitek, saját logót is kapott – foglalkoztok-e a gondolattal, hogy licenceljétek más fejlesztőknek is?
Tom: A Gepard folyamatosan fejlődik, a következő verziót 2005-ben mutatjuk be. További terveinkben szerepel az is, hogy más fejlesztőknek is lehetővé tegyük a technológia használatát.

PC Guru: A Panzers.de weboldalon már van a Phase 3-nak is külön menüpontja, ami persze egyelőre nem visz sehová... Csillapítanád valami egészen kis falattal az információéhségünket?
Tom: A Phase 3 is önállóan is futtatható kiegészítő lesz, a belső kódja: Phase 3 Fire and Ice...

PC Guru: Ha már itt tartunk: mik a további tervek a csapat háza táján?
Tom: 2005 első negyedévében fogjuk a következő (nem-Panzers) projektünket bejelenteni, de mindenképpen maradunk az RTS-nél.

Hancu

Újra itt van, újra itt van a tankcsapat!

\+ Éjszakai harcok, óriási épületek, és rengeteg új pálya. Mi más kellene még?

– Sokan hiányoznak az eredeti fejlesztők közül, reméljük az újak megállják a helyüket

Összességében:

Az első magyar fejlesztésű kiegészítőlemez várhatóan lesz olyan jó, mint az eredeti Panzers volt

Amerikába jöttem

Age of Empires 3

fejlesztő ensemble **kiadó** microsoft **web** www.ensemblestudios.com

A dallasi Ensemble a világ egyik vezető PC-s játékkészítő csapata. Az éppen tíz éve alakult cég eddig három játékot (Age of Empires, Kings és Mythology) készített, plusz mindegyikhez egy-egy kiegészítőt – amelyekből összesen 16 millió példány kelt el a mai napig. A stúdió nyolcvanfős legénységében többek között olyan játékipari legendák dolgoznak, mint Bruce Shelley, Graeme Devine, és Sandy Petersen...

„A tenger felől megtalálom Indiát...” – dúdolgathatta magában anno Kolumbusz a Santa Maria fedélzetén, tudomást sem véve róla, hogy egyrészt a megaslágert a mérsékelten világhírű Neoton Família majd csak szűk öt évszázad múlva fogja megalkotni, másrészt a szomorú életben sosem fogja megtalálni Indiát a tenger felől, mert közbejön egy váratlan földrész, amit mellesleg már ötszáz éve megtaláltak a vikingek. Szóval Amerikának már a felfedezése is igen macerás ügy volt, viszont ez nem gátolta meg Bruce Shelleyt és népi zenekarát, az Ensemble Studiost abban, hogy az Újvilág kolonizálásának dicsőséges (mondjuk ez nézőpont kérdése, az indiánok kicsit másképp emlékeznek rá) időszakába helyezze a mértéktelenül sikeres Age of Empires-sorozat új epizódját. A birodalom harmadik kora (vigyázni a szórenddel!) ott veszi fel a fonalat, ahol a második rész, az Age of Kings öt éve abbahagyta: a XVI. század elejétől a XIX. közepéig kalauzolja el az önjelölt hadvezért és honfoglalót a szokásos, érdekes ötletekkel fűszerezett RTS-stílusban.

A kísérletezés kora

Az Age of Empires 3 (nincsen hivatalos alcím, az „Age of Discovery”-t csak a sajtó aggatta rá a játékra, a projekt belső kódneve pedig Rocket volt) fejlesztésének első másfél éve a szabad kísérletezgetéssel telt. Volt olyan verziója a játéknak, ahol nem is voltak korok (ami elég érdekes lett volna egy Age-játékban), volt olyan, ahol a korok lépése automatikusan történt, volt, ahol egy RPG-szerűen fejlődő főhős köré épült fel az egész játékmenet. Végül az elvadult ötleteket elvetették, illetve addig szelídítették, míg azok beleilleszkedtek a hagyományos Age-stílusba.

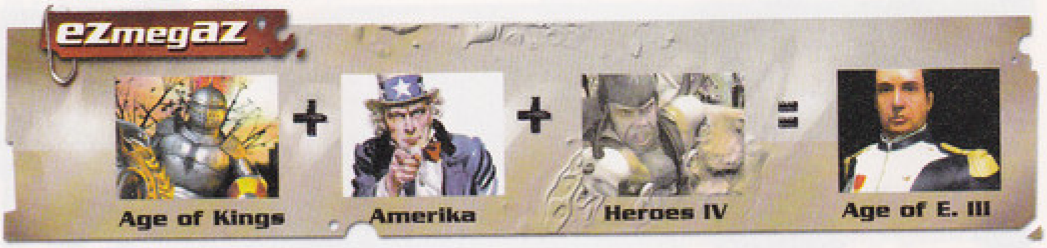
A fejlesztés a Mythologyban alkalmazott Bang! néven futó grafikus motorral kezdődött, de mára ennek szinte minden programsorát átírták. A régi-új engine minden porcikájában modern: DirectX9-et és Shader Model 3.0-t támogat, két kézzel szórja a bloom effekteket, és tone mappinggel fejezi be a munkát. Utóbbi aránylag új keletű technológia (real-time képalkotásnál legalábbis), Laa-Yosh mester bármikor tart róla egy röpke félórás kiselőadást, de röviden az a lényege, hogy az eljárás segítségével a kép kontrasztossága nő, ezáltal realisztikusabb színvilágot kapunk. Mindezt sosem látott részletgazdagsággal, aprólékos kivitelezésben tárja elénk a program – inkább vessetek pár pillantást a képekre, azok többet mondanak minden szónál (nem sokáig lesz az Exigo a legszebb RTS a piacon...). Csak a grafikus effektek megvalósításán több programozó dolgozik a fejlesztőcsapatban, mint amennyi a Mythology teljes kódercsapatának létszáma volt. Egy programozó például teljes munkaidejében kizárólag a vízeffektekkel foglalkozik! Az ő munkájába tartozik a valósághű Fresnel-effektek létrehozása (ez a tükröződő felületek azon tulajdonságának a modellezését jelenti, hogy minél élesebb szögben nézünk rájuk, annál kevésbé átlátszók, és annál jobban tükröznek) is, amit játékban még nemigen láthattunk.

A Grand Canyonban forró a helyzet

Éljen a méretarányos építkezés!

A játék látványvilágára a legnagyobb hatást azonban a Havok 2 fizikai motor fejti ki. Ugyan minek fizikai modellezés egy RTS-be?! – vonja fel most a szemöldökét az olvasó. A Half-Life 2-ben már láttuk, hogy a fizika nem csak játékelemként jöhet szóba, de korrekt alkalmazásával elért interaktivitás olyan szinten emelheti a játék világának hitelességét, életszerűségét, mintha csak 2D-ről 3D-re változott volna a megvalósítás. Az ágyúk találatai nyomán realisztikusan összedőlő épületek (amik sebzik is azokat, akiket maguk alá temetnek), a tüzérségi csapások nyomán rongybabaként (azaz ragdoll-modellezéssel) szerteszét repülő testek így olvasva apróságnak tűnnek, mégis ezek azok a dolgok, amiknek a hatására elhisszük, hogy valódi, élő világot, igazi csatát látunk.

Ha már a grafikáról szó esett, tudjuk le egy füst alatt a zenét is! A Stephen Rippy (az Ensemble házi zeneszerzője az első Age of Empires óta – egyébként két fivére, a producer David, és a tesztter Chris is a cégnél dolgozik) által írt nagyzeneka-



Álommunka

Az Ensemble Studios minden egyes alkalmazottjának (annak is, aki más projekten dolgozik, de még a rendszergazdáknak és titkárnőknek is!) munkaköri kötelessége heti legalább egy órát játszani az Empires 3 legfrissebb verziójával, és tapasztalatairól, benyomásairól rövid összefoglalót írni a designerek számára. Hogy sajnáljuk őket...

ri műveket a Seattle-i Northwest Symphony Orchestra szimfonikus zenekarral veszik fel. Filmszerű, grandiózus, az eseményeket követő, dinamikusan változó hangzásvilágra számíthatunk, nagyjából az Utolsó mohikán és a Hideghegy filmzenéinek stílusában (a játék honlapján van is egy nagyon hangulatos letölthető részlet a főtémából, amit egy egészen beteg magyar szerzői jogi szabály miatt akkor sem tehettünk fel a DVD-re, ha a készítője személyesen engedélyezte...).

Népek tengere

Az Age-sorozat mindig is híres volt arról, hogy sok játszható népet ad a játékosok kezébe; a harmadik rész nyolc játszható féllel lesz felvértezve. Közülük három kilétét fedte fel eddig a fejlesztőcsapat: az angolokat, a spanyolokat, és a franciákat tehát már biztosan irányíthatjuk. A többi öt népről heves találgatások folynak; mindenesetre az előzetesen kiadott képeken holland és porosz (azaz korabeli német) zászlókat lehet látni, ami félig-meddig bizonyítéknak is tekinthető. A PC Gamer újságírói a svájciakat említették szereplő nemzetként a fejlesztőcsapatnál tett látogatásuk után – mi ezt minden tiszteletünk mellett is maximum pillanatnyi elmezavar, vagy félreértés eredményeként tudjuk értékelni, mivel a derék svájciaknak Amerika kolonizálásában messze nem volt akkora szerepük, mint amennyire isteni csokit vagy világbajnok sajtokat készítenek. Tippünk szerint a jenki kollégák a svédekre gondolhattak – nem túl közismert, de a XVIII. század folyamán több mint egymillió svéd vándorolt az Újvilágba új hazát keresni (az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy akkoriban Finnország még svéd fennhatóság alá tartozott, és a svéd telepesek nagy része valójában finn volt). A maradék két játszható fél szerepére – a történelemkönyvek alapján tippelve – esélyesek a portugálok (nélkülük nehéz lenne elképzelni egy ilyen játékot), a dánok, lengyelek, skótok; de az Ensemble-grafikusok vázlatain láttunk japán szamurájokat és velencei zsoldosokat, sőt, még az oroszok is szóba jöhetnek. Ők ugyan a túloldalon, Alaszkánál kezdték a kolonizálást, de később egészen Észak-Kaliforniáig elvándoroltak, hogy aztán pár száz év múlva inkább eladják egész Alaszkát potom 7,2 millió dollárért az addigra már függetlenedett USA-nak. (Ha már az előbb tudományosan ismeretterjesztettünk a svédekkel, most jöjjön egy kis bulvár: a népszerű orosz városi legenda szerint nem is eladásról volt szó anno, csak 150 évnyi bérbeadásról – ez pedig elvileg kb. tíz év múlva jár le, és onnantól újra orosz föld lesz az USA 49. állama.)

Az egyes népek egységei és épületei eléggé hasonlítani fognak egymásra (tulajdonságokban, nem kinézetben) nemzeti specialitásokról pedig egyelőre annyit tudunk, hogy a franciák számára a legkönnyebb az indiánokkal való barátkozás, az angolok a gazdaságban erősek (gyorsabban termelnek a falusiak), a spanyolok pedig az anyaországból kapott utánpótlásban kerekednek a többiek fölé. Ezen felül természetesen minden nép speciális egységeket és épületeket is kap majd, de ezeket egyelőre titokban tartják a fejlesztők. A né-

aréna

Rise of Nations – 91% – Az Age legnagyobb riválisa; remek játék volt, sokan a mai napig játsszák!

Age of Mithology – 91% – A sorozat melléksága üdítő változatosságot jelentett, reméljük, folytatódik majd!

American Conquest – 75% – Közepes próbálkozás a Cossacks készítőitől, gigantikus csatákkal. Lesz jobb...!

Így kéne kinéznie egy RTS-nek 2005-ben... (öngyilkossági hullám várható a konkurens fejlesztők grafikusai között)

Ez már annyira szép... Ideje lerombolnunk, és egy nagy gyárat építeni a sátrak helyére!

pünk megválasztása mellett rengeteget számít majd az is, hogy hol szállunk partra az Újvilágban (ezt a játék kezdetén magunk határozhatjuk meg); lesz olyan terület, ahol rengeteg a bölény, de kevés a fa, máshol rengeteg az erőforrás, de kevés a beépíthető hely és ellenségesek az indiánok – a fejlesztők szerint igen változatos, de kiegyensúlyozott helyszíneken telepedhetünk le.

Otthon, édes otthon

Elérkeztünk a játék legfontosabb újításához, ez pedig a Home City, vagyis az Európában a hátunk mögött hagyott városunk. Innen kapjuk az utánpótlást, ide kell hazaküldenünk az összeharácsolt kincseket, és központi karakter híján a várost fejleszthetjük RPG-szerűen, 100 szinten keresztül a pályákon összegyűjtött tapasztalati pontokból. A fejlesztés természetesen ezerfelé ágazhat, és nagyban befolyásolja a követendő játékstílusunkat, hiszen a szintlépéseknél különféle bónuszokat (új harci egység vagy épület, utánpótlás, erősebb fegyverek, termelési plusz, magasabb morál stb.) kapunk otthonról. Az egyszemélyes játékban fejlesztgetett városunkat később továbbvihetjük a multi csatákba is. A város grafikusan is megjelenik, sőt kedvünkre átalakíthatjuk, például átfesthetjük a tetőcserepeket, vagy magunk választhatjuk ki, milyen vízköpők díszítsék a nagyobb épületeket. Valóságos kis Sim City-szerű minijáték a városunk menedzselése: a városlakók igényeinek megfelelően kell fejlesztgetnünk, a nép nagy megelégedettségére még olyan gigantikus épületeket is emelhetünk, mint a párizsi Notre Dame.

A játék nem ragaszkodik pontosan a történelemhez, és már 1500 környékén, bő egy évszázaddal Amerika tényleges kolonizálásának kezdete előtt elindítja a sztoriját (hiszen a híres Mayflower csak 1620-ban érkezett meg az Újvilágba az első igazi telepesekkel, a Zarándok Atyákkal). A történet Morgan Black, skót telepes családjának három és fél évszázadát követi végig, három nagy fejezeten át, egészen 1850-ig, a Függetlenségi háborút már rég megnyert, megerősödött, felnőtt, és éppen a polgárháborúra készülő Amerika koráig. A Black-família családregényét 24 pályán át írhatjuk; a küldetéseket egyenként 40-45 percesre tervezik a designerek (hatan dolgoznak a kampány pályáin, ellentétben az Age of Kingsszel, ahol erre a feladatra mindössze egy embert állítottak rá), amiből könnyen kiszámolható a 16-18 órás egyszemélyes játékidő. Az Age of Kings különálló kampányai helyett inkább a Mythology történetalapú vonalvezetése lesz jellemző, sok-sok átvezető animációval, izgalmas karakterekkel és híres „vendégsztárokkal" (egyelőre George Washington az egyetlen ilyen, akit bevallottak a fejlesztők).

Csupa eszkimóka és kacagás

Békepipa és csatabárd

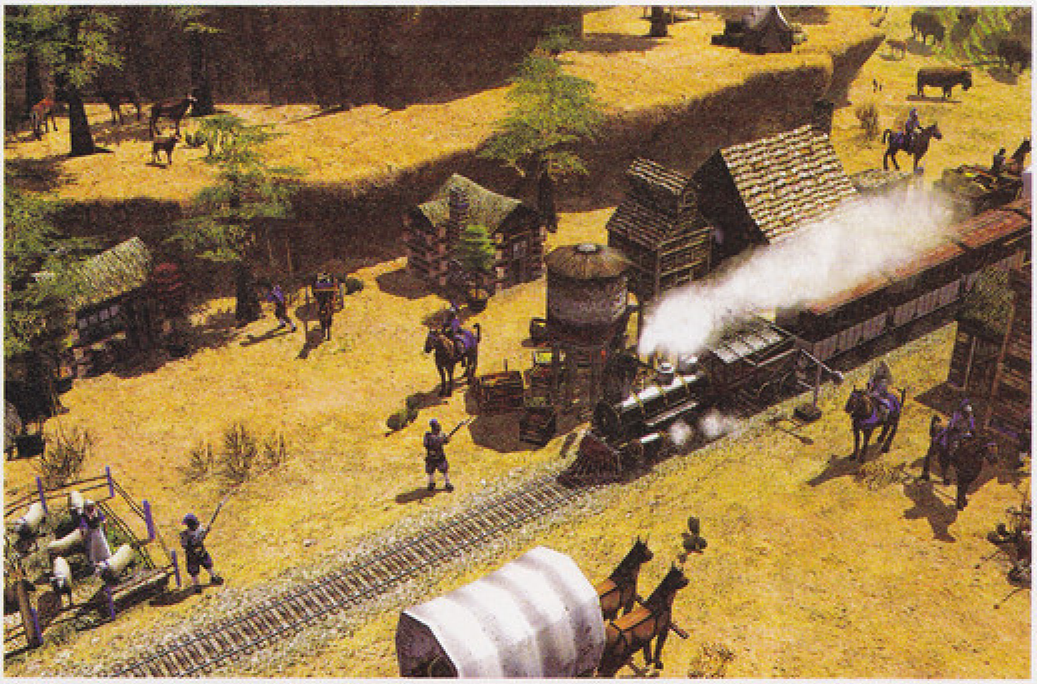
A harc megvalósításáról egyelőre kevés konkrétumot árultak el a fejlesztők, mindenesetre sokatmondó, hogy a populációs limitet erősen megemelték, és a Rome Total Wart legalább annyiszor emlegetik a játék fő konkurensei között, mint a kívülállók számára sokkal logikusabb összehasonlítási alapnak tűnő Rise of Nationst. Mindez arra utal, hogy nagyszabású, az eddigieknél sokkal több résztvevős csatákban lesz majd részünk szárazföldön és vízen egyaránt (a hangsúly az előbbin van). Reményt keltő a fejlesztőknek az az elejtett megjegyzése is, miszerint az Empires 3 harcrendszere akkora fejlődést hoz majd a csaták terén, mint az Age of Kings formációi hozták a maguk idején a csapatmozgások világába... Valószínűleg az ágyúk használatával kapcsolatosan is lesz jó pár újítás, hiszen a tüzérséget az eddigi Age-játékokban csak ostromfegyverként használhattuk, most viszont már bevethetők lesznek az ellenfél gyalogsága vagy lovassága ellen is.

A békés építkezés, terjeszkedés, és úgy általában a mikromenedzsment több egyszerűsítési hullámot élt át a fejlesztés során. A nyersanyagok szá-

> "Az Age-sorozatban még sosem csalódtunk - a harmadik rész is ott van 2005 legjobban várt játékai közt!"

Hogyan tovább?

Egy német lap állítása szerint (azért az óvatos fogalmazás, mert nem egyszer derült már ki ottani játékmagazinok bombasztikus híreiről, interjúiról, hogy maguk találták ki őket, vagy valamit rettenetesen félreforditottak angolból) Bruce Shelley megosztotta velük az Ensemble terveit a jövőre nézve. Eszerint a sorozatot négyrészesre tervezik, a befejező epizód munkacíme Age of Tanks, és a XIX. század közepétől a közeljövőig követi az emberiség történelmét. Emellett egy Diablo-szerű akció-RPG játék is fejlesztés alatt áll a dallasi csapatnál, a negyedik Age-játék után pedig állítólag újra akarják kezdeni az egész sorozatot, más nézőpontból megközelítve a témát, olyan ötleteket, technológiákat felhasználva, amik az RTS-szériába nem illettek volna bele...



VadNyugati pályaudvar: paripák és vasparipák találkozása tilos

A holland telepesek is megjöttek

ma háromra csökkent. A kaját a szokásos módszerekkel (gyűjtögetés, farmok építése, vadállatok levadászása) gyűjthetjük be, a faanyag erdőirtás általi beszerzése sem újdonság – a harmadik erőforrás, a pénz előteremtési módját azonban még homály fedi, de valószínűleg lesznek aranybányák, és lehet majd a bennszülöttekkel csencselni. Fontos változás, hogy ezúttal nem kell külön épületeket emelnünk, ahová a falusiak behordják a kitermelt nyersanyagot, ehelyett azonnal bekerül a kasszába a kivágott fa, az elejtett és megnyúzott vad stb.

A diplomácia kora

Amerika kolonizálásának történetében nagy szerepe volt a bennszülötteknek (no és az Afrikából behurcolt rabszolgáknak, akiket a politikai korrektség okán (ál)szemérmesen, úgy ahogy van, kihagytak a játékból). Nos az indiánok is a történelemhűség legkisebb jele nélkül, viszont szórakoztató és fontos játékelem képében jelennek meg az Empires 3-ban. Népirtás nincs, ellenben az indiánok lesznek a legfontosabb szövetségeseink, akiket magunk mellé állíthatunk a többi európai nemzet elleni harcban (ahogyan tették ezt anno a franciák az angolok ellen). A játék korábbi verzióiban bonyolult diplomáciai rendszer szerepelt, kémekkel, korrupcióval, szerződésekkel, békepipával és mindenféle földi jóval – hogy aztán a hónapokig fejlesztett rendszert másfél nap tesztelés után a Recycle Bin ölelő karjaiba kerüljön (ugyanígy járt a játékmenetre erős befolyással levő időjárási modellezés is: nem volt elég szórakoztató, ezért kivágták). A realisztikus, ám nem túl szórakoztató rendszert pofonegyszerű megoldás váltotta fel: kereskedőket kell telepíteni (a maguk spéci, és igen drága épületével együtt) a kiszemelt törzsek közelébe, akik aztán a civilizáció vívmányaival (üveggyöngy, tüzes víz...) elkápráztatják a vadembereket, akik nagy csodálatunkban rögtön szövetségre is lépnek velünk. Ez egyrészt felfed előttünk jó nagy területeket a térkép ismeretlen részeiből, másrészt extra harci egységekhez, fegyverekhez juttat. Nem kevesebb, mint 12 indián törzs (köztük az irokézek, a sziúk, a komancsok, és az összes többi, akiket a J.F. Cooper-féle indiánregényekben megismerhettünk) lakja a vidéket, akik közül, ha sikerül egyszerre néggyel szövetségben lennünk, automatikusan miénk a győzelem – valahogy úgy, mint a korábbi Age-epizódok csodái esetében.

> ?
>
> 2005 az RTS-ek éve lesz! Az Age 3-nak olyan riválisokkal kell megküzdenie, mint az új Star Wars RTS, az Empire at War, a Red Alert 3, az Act of War, és ki tudja mi minden készül még a legnagyobb titokban...

Pár oldallal ezelőtt lógva hagytuk az Age-sorozat névjegyének, a koroknak a kérdését – nos ezek végül mégiscsak a klasszikus formában kerültek be a játékba (azaz a technológiai fa bizonyos pontján „találhatjuk fel" a következő korszakot, amivel új épületekhez, harci egységekhez és lehetőségekhez jutunk). A játékban legalább négy ilyen kor lesz (több valószínűleg nem, hiszen ennyi az eddigi részekben is éppen elég volt), a nevük Discovery (a felfedezés kora), Colonial (a kolonizáció kora), Industrial (ipari kor) és Imperial (birodalmi kor).

A multiplayer csatáknak a teljesen felújított ESO (Enslemble Studios Online) szerverparkja fog otthont adni. A fejlesztők elsődleges célja, hogy a multi csatákban a játéktudás domináljon, ne a pályák ismerete – ezért minden multiplayer (és skirmish) pálya véletlenszerűen generált lesz! Bátor döntés, és nagyon-nagyon jól megírt és letesztelt, intelligens pályagenerátor programot igényel, de mindenképpen megnöveli a játék „szavatossági idejét". A Home City szintje sem feltétlenül határozza meg a csata végkimenetelét, a fejlesztők szerint öt-tízszintnyi különbség a városok fejlettségében simán behozható játékbeli tudással. A meccsek során nem csak az számít, hogy ki győz; egy-egy parti után részletes statisztikákat és díjakat kap a legtöbb nyersanyagot begyűjtött, legtöbb ellenséget megölt (stb., stb. – tucatnyi ilyen kategóriára számíthatunk) játékos, és az ESO toplistákat is vezet mindezekben a „versenyszámokban". Magukról a játékmódokról nagyon titkolóznak a fejlesztők, csak annyit árultak el, hogy maximum nyolcan játszhatnak egy partiban, de négyen a legélvezetesebb.

Még egy attack: megtámadtuk

A megjelenés kora?

Az Ensemble saját bevallása szerint a játék jelenleg alfa állapotban van, azaz minden játékmechanizmus, minden technológia elkészült, működik, már csak a tesztelés és értékbeállítás van hátra (hogy maguk a pályák milyen szinten vannak kész, azt nem tudni, mindenesetre az előzetes képek elég változatos helyszíneket mutatnak, tehát a grafikai munkák vélhetőleg jól állnak). Pontos megjelenési dátumot még egyetlen illetékes sem mondott (nagy óvatosan csak annyit említettek, hogy 2005 második fele, ami azért meglehetősen tág intervallum), játékipari okostojások szerint a jelek a szeptembertől novemberig tartó időszakra utalnak. Akárhogy is, mi az eddigi munkásságuk alapján már most megelőlegezünk az Ensemble-nek egy jelölést a jövő ilyenkor esedékes Év Játékai-választáson, és bizony abban sem lepődnénk meg, ha több más díjért is harcba szállnának...

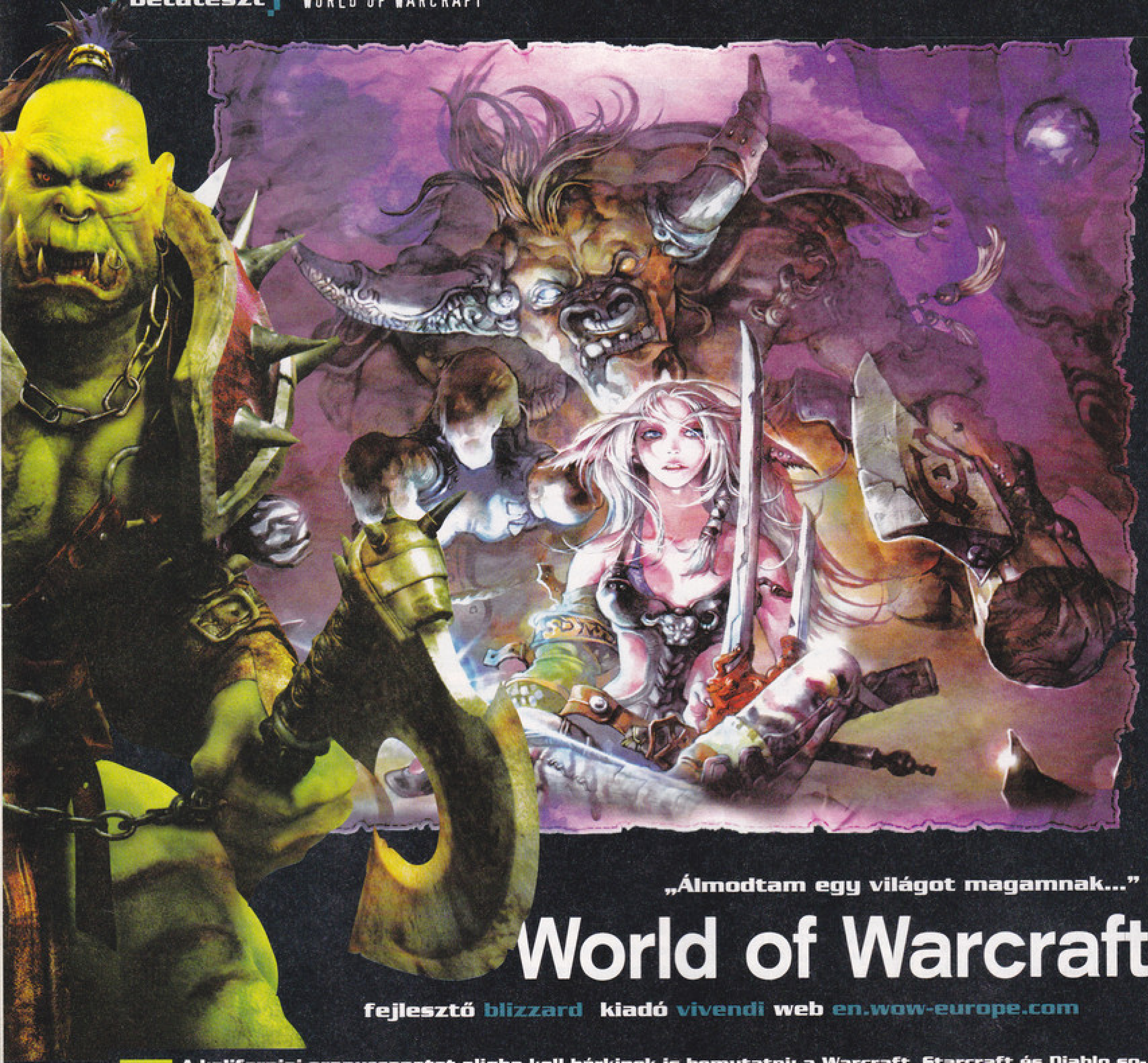
Hancu

+ Az Age-sorozatnak eddig minden része nagyszerű volt, és most a grafika is egészen új szintre emelkedett...

– ... viszont aggasztó kicsit a sok egyszerűsítés, és ki tudja, hogy fog működni a sok új ötlet?

Összességében:

A játék azonnal a 2005-ös várólistánk élére ugrott, a sorozat legszebb, és talán legjobb tagjának is ígérkezik.



„Álmodtam egy világot magamnak…"

World of Warcraft

fejlesztő blizzard **kiadó** vivendi **web** en.wow-europe.com

A kaliforniai aranycsapatot aligha kell bárkinek is bemutatni; a Warcraft, Starcraft és Diablo sorozatok alkotói vitán felül a PC-s játékfejlesztés királyai hosszú évek óta. Bár az utóbbi időkben egy sor kulcsember hagyta el a céget, még mindig kisebbfajta istenségnek számítanak a rajongók milliói számára.

Mostanra már megbizonyosodtunk afelől, hogy minden, amihez a Blizzard hozzáér, arannyá változik. Hiába szidjuk őket minduntalan évekig húzódó fejlesztéseik miatt, a tény az, hogy amikor ők játékot készítenek, s az végre-valahára megjelenik, hosszú évekig fogunk csüngeni azon. Ez történt 1998-ban a Starcraft, 2000-ben a Diablo 2, tavalyelőtt a Warcraft 3 esetében, most pedig nagyon úgy tűnik, legújabb online RPG-jük, a World of Warcraft is folytatja a hagyományt.

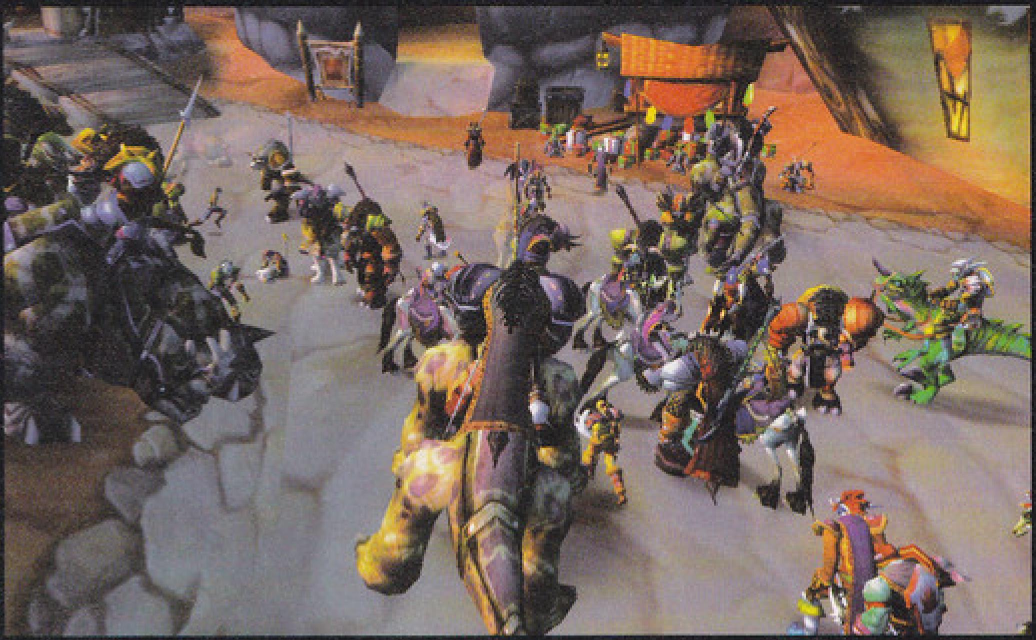
Az európai megjelenés a nyakunkon, mi pedig a zárt bétatesztet követő narkózisban képtelenek vagyunk más játékkal is játszani: kőkemény függőkké váltunk. Kipróbáltuk minden idők legjobb MMO játékát, s nem tudunk elszakadni Azeroth világától. Az alábbiakban az elmúlt hónapokban szerzett benyomásaink következnek, avagy minden, amit tudni akartál a World of Warcraftról, de sosem merted megkérdezni…

Élet stop! Start WoW!

Először is felejts el mindent, amit az MMO játékokról eddig tudtál vagy tudni véltél! Azok, akik még nem játszottak hasonló játékkal, ezek után máshoz biztosan nem fognak nyúlni, de az sem nagyon, akinek hozzánk hasonlóan bőven van összehasonlítási alapja. A WoW sikerét alapvetően két dolognak köszönheti: az ismert és közkedvelt világ által nyújtott hangulatnak, valamint annak a több mint

Ideje lesz felgyújtani az elf erdőt

Az ork turné sok áldozattal járt



■ Nagy a nyüzsgés az ork fővárosban, indul a támadás az elfek ellen

2000 küldetésnek, melyek körül majd a te életed is zajlani fog. A legtöbb havidíjas online szerepjáték nem fektet nagy hangsúlyt arra, hogy a játékost egy bizonyos mederben tartva folyton feladatok leküzdésére ösztönözze. Ehelyett bedobják őt egy hatalmas terület közepére, ahol ugyan bárkit le lehetett vadászni, de konkrét céllal nem látnak el senkit – eleinte ez a szabadság magával ragadja az embert, de később egyre unalmasabb lett. Az első ismertebb MMO játékok, az Ultima Online és az EverQuest óta ez persze sokat változott, hiszen már az Asheron's Callban is rengeteg küldetést teljesíthettünk, de ezek mind igen hasonlók voltak, így a játék végül mégis önmagát ismétlővé, és unalmassá vált.

Amint megfelelő hangulatba kerültünk a szokásos Blizzard-féle döbbenetes animációtól, megérkezünk a karaktergeneráló képernyőhöz. Valószínűleg mostanra legtöbbeteknek már van valamilyen elképzelésre arról, melyik oldallal, fajjal, és milyen kaszttal szeretné erősíteni a Hordát vagy a Szövetséget, tanácsot ezt illetően felesleges lenne adnunk. Csupán arra vigyázzatok, hogy a két oldal harcban áll egymással, így még kommunikálni sem tudnak egymással a szembenálló felek! A Hordához tartozó fajok az orkok, taurenek, élőholtak és a trollok, míg a Szövetség erőit az emberek, törpék, elfek és a gnómok képezik. (Itt jegyezném meg, hogy a PC Guru szerkesztősége elkötelezte magát a büszke Horda mellett, s bár nem kívánunk verbuválni, de jelentkezéseket még elfogadunk a klánunkba…)

„A Blizzard újabb műfajt hódított meg! Minden fejlesztő retteghet, hogy megmaradnak-e az előfizetői..."

Ezek után már csak a kaszt kiválasztása marad hátra, amelyekből összesen kilenc van (paplovag, harcos, pap, druida, vadász, varázsló, boszorkánymester, zsivány és sámán – a legelső csak a Szövetségnél, a legutolsó pedig csakis a Hordában elérhető). Nem minden fajjal választhatunk az összesből, de így is rengeteg kombináció lehetséges. Minden fajnak vannak különféle bónuszai, melyeket – bár nem életfontosságúak – érdemes lehet szem előtt tartani. Az orkok például pluszt kapnak a balták használatára, ezért megfontolandó harcost indítani velük. Az élőholtak természetesen nem fulladnak meg víz alatt, és a félelemmágiára is immunisak. A taurenek ellenállóbbak a természeti mágiára és bonuszt kapnak a gyógynövények gyűjtésére – remek alkimisták és sámánok válnak belőlük! A Szövetség kalandozói is részesülnek a fajokat érintő jutalmakban, a törpék például jobban tűrik a hideget, és kincskeresési képességüknek köszönhetően könnyebben észrevveszik az értékes, kifosztásra váró ládákat. A Guru-csapatból szerény személyem tauren harcossal vágott neki kalandjainak, Grath ork sámánnal kalapált halálra minden gnómot, akit csak látott, Hancu ork boszorkánymestert alakított, Ricco pedig élőholt mágussal egészítette ki a bandát.

Nem kell attól tartanunk, hogy az egyik osztály gyengébb a másiknál. Minden szereplőnek megvan a helye a világban, kalandozásaink során még az elsőre talán feleslegesnek tűnő kasztok képviselői is elengedhetetlenek lesznek egy-egy csapat számára – amely egyébként legfeljebb öt főből állhat. A varázslók képesek birkává változtatni egy ellenséges csapat erősebb tagjait, míg a többiek egyenként végeznek az árván maradt áldozatokkal. A boszorkánymesterek két társuk segítségével képesek megidézni bárkit a csapatból, így

■ A kodo nyergében kedvenc CD-szerkesztőnk tanyázik; Chris, az elfek és gnómok mészárosa küldetésre indul

A kozmosz titkai

Lelkes programozók még az első bétateszt-fázis alatt nekiálltak kiegészítését faragni a játékhoz, mely a Cosmos nevet viseli. Szerették volna bővíteni a képernyőre kitehető ikonok számát, mára pedig odáig jutottak, hogy létrehoztak egy kiegészítőcsomagot, mely nélkül sokunk számára elképzelhetetlen lenne a World of Warcraft. Ha kevésnek találod az ikonok helyét, vagy csak egyszerűbbé szeretnéd tenni a kezelést, ne habozz letölteni a programot a cosmosui.org címről!

Mindezek tetejébe a Cosmos és a Thottbot nevű oldal kooperációjának köszönhetően létrejött egy olyan adatbázis, ahol mindenre rákereshetsz, ha valamit vagy valakit nem találsz. Ezen az oldalon megtudhatod, hogy melyik szörny milyen gyakorisággal „dob" bizonyos tárgyakat, vagy akár megkeresheted a pontos helyét egy NPC-nek, akivel beszélned kell. Mi is bekapcsolódhatunk az adatbázisnak feltöltésébe, melyet a háttérben, zavartalanul végez a program. Szerencsére a Cosmost egyelőre a Blizzard is „eltűri", s bár nem adnak hivatalos választ arra, hogy az európai változat mellett is működni fog-e, mi nagyon bízunk benne, hogy a végleges változatban is használhatjuk majd. Eddig rengeteg hasznát vettük…

nem szükséges órákat várni egy-egy kalandtúra előtt, hogy összeálljon végre a társaság. Gyógyítóra pedig minden kalandor társaságnak szüksége van…

Mindig a sárga úton!

A regisztrációval végeztünk, karakterünk készen áll. Kávé, tea, melegszendvics a gép mellett? Akkor jöhet az Enter World gomb! Rövid ismerkedés után gyorsan rájövünk, hogy ezúttal nem csak létezünk egy világban, hanem annak részei is vagyunk. Már zöldfülű karakterként megkapjuk első küldetéseinket, amelyben feladatunk pár kószáló szörny kivégzése. Nagyon hamar a fejlődés útjára lépünk, pikk-pakk elérjük a 4-5. szintet, pedig még alig játszottunk egy órát (a melegszendvics pedig rég kihűlt). Eleinte feladataink nem sokban térnek el egymástól, a dolgunk legtöbbször csupán az, hogy megkeressünk, majd kiiktassunk párat a környéken kóborló vadállatokból. A küldetések később igen összetettekké válnak, s amint elérjük nagyjából a 10. szintet, szembesülünk azzal a ténnyel, hogy nem árt a csapatmunka. Ilyenkor elkezdjük a körülöttünk levőket meginvitálni egy-egy küldetésre, melyeket párosan, vagy még többen roppant gyorsan teljesíthetünk. Bár ilyenkor a tapasztalati pont egyenlő arányban megoszlik a tagok közt, és a szörnyektől zsákmányolt tárgyakon is osztoznunk kell, nem haladunk lassabban, mivel nem fontos minden szörny leölése után hosszú regenerációs kúrát tartanunk.

A harc egyébként igen egyszerűen zajlik: a képernyő alján levő ikonsorból választhatjuk ki, hogy a célba vett ellenfélre milyen csapást mérjünk. Egyes kasztoknál itt természetesen a különféle varázslatok kapnak helyet, máshol speciális támadások (például bénító, vagy vérzést okozó csapás), a boszorkánymester és a vadász pedig a démon-familiárisának, illetve szelidített állatának adhat pa-

A testvérei húzósabbnak tűnnek

rancsokat. A szörnyek erősségét a szintjük jelzi, a nálunk 2-3 szinttel magasabbakkal még jó eséllyel elbánunk, de aki vagy ami ennél erősebb, azt jobb békén hagyni. Ez persze csak a békés – sárga névtáblájú – szörnyeknél jön be, a piros szín agresszivitást jelez: ha közel megyünk egy ilyenhez, az magától is támad. Vannak úgynevezett elit kategóriás lények is, melyeket különleges ikonjukról ismerhetünk föl – ezek jóval erősebbek, mint egy hasonló szintű lény, így ha oktondi módon nekik esünk, jó eséllyel simán elpatkolunk. Ekkor sincs azonban túl nagy vész. Dönthetünk úgy, hogy bizonyos anyagi kárt és képességeink 10 percig tartó jelentős lebutítását magunkra vállalva azonnal feléledünk a közeli temetőben, vagy a szellemtestünket irányítva megkeressük porhüvelyünket, és a halál helyszínén éledünk újjá. A legtöbben utóbbit szokták választani, amitől csupán a hosszú séta veheti el a kedvünket.

Kalandjaink jól kidolgozott úton vezetnek el minket újabb és újabb helyszínekre, melyek megismeréséért is tapasztalati pontot kapunk. Túlságosan elkószálni az optimális úttól nem ajánlatos, hiszen harmatos újoncként hamar megesznek reggelire a helyi keményfiúk, így gyorsan világossá válik szá-

Az emberfajzat jobban teszi, ha nem kever balhét, mert a távoli Gadgetzanban is az ork és tauren ököljog az úr

Karácsonykor Orgrimmarba is ellátogatott a télapó, és ajándékot is adott

munkra, milyen grandiózus világba cseppentünk bele. Ha végeztünk egy adott falu vagy város környékére szóló küldetésekkel, minden bizonnyal találni fogunk naplónk bejegyzései közt pár olyan feladatot, amely másik irányba küld minket további küldetések után. Ilyenkor jön a felfedezés öröme, a hosszú barangolások – és végül szépen lassan megismerhetjük a játék mindkét óriási földrészét.

Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy mi történik, ha a ránk bízott küldetések elfogynak, illetve nem válik-e unalmassá a folytonos szörnyritkítás? Nos, ilyen szerencsére velünk még nem történt meg, bár kicsit furcsának tűnt, hogy 50. szint körül már szinte csak olyan küldetéseket találhatunk, melyeket szinte kizárólag csapatban teljesíthetünk. Az új területek megismerésével mindig akad majd mun-

Vidám városnézés Ironforge-ban

ka, melyek a maximálisan elérhető 60. szint elérésekor sem szűnnek meg. A küldetések monotonitását pedig gyakran törik meg vicces, feladatok. Személyes kedvencem az, amikor egy elhagyatott helyen találunk egy fából tákolt árnyékszéket, ahol valaki szorult helyzetében 16 darab selyemvásznat és valami olvasnivaló beszerzését kéri tőlünk…

Fejlődéstan

Miután elkönyveltük magunkban, hogy képtelen vagyunk elszakadni a World of Warcraft világától, s elkezdtük felfedezni az apró részleteket, rájöhetünk, hogy azért akad még pár dolog, ami nem teljesen világos számunkra. Először is mik azok a talent pontok? Milyen másodlagos képességeket vehetünk magunkhoz? Hol tanulhatok meg kétkezes karddal bánni? Bár ezekre a dolgokra idővel magunktól is rájöhetünk, érdemes már indulás előtt képben lennünk.

Elsőként is minden szintlépés után lehetőségünk nyílik arra, hogy kasztunk tanítómesterétől újabb képességekre tegyünk szert. Mivel ezekért a képességekért fizetnünk kell, magasabb szinteken nem érdemes minden pénzünket elkölteni és jó, ha kifejezetten egy irányba haladunk. Tegyük fel, harcost alakítunk; ilyenkor három különféle harcmodor közül nekünk kell kiválasztani a számunkra legkedvesebbet, majd megtanulhatjuk az ahhoz tartozó képességeket – teljesen mást tud egy defenzív stílust erőltető, és egy berserker harcos. Varázslókkal specializálódhatunk különféle mágiaosztályokra (tűz, hideg, árnyék), papokkal gyógyító módszerekre, vagy támadó varázslatokra, és így tovább. Most tessék figyelni: ha a szörnyeket is beleszámoljuk, több mint 1000 (ezer!) ilyen képesség található a játékban!

Mindezek tetejébe a 10. szintet elérve, szintlépésenként kapunk egy talent pontot, amelyet kívánságunk szerint rakhatunk valamelyik képzettségre a fejlődési fákon – miként azt a Diablo 2-ben is tettük. Egyes tálentumokra csak akkor tehetünk, ha már elköltöttünk bizonyos számú pontot az adott fán belül – így nyílnak meg fokozatosan a további lehetőségek. A talent pontok elosztását jól meg kell fontolni, ugyanis csupán egyetlen alkalommal lehet azokat újra elosztani (ahhoz is egy különösen kemény küldetést kell teljesítenünk).

Akad még egy harmadik fajta képességrendszer is a játékban, melyre túl sokat nem kell ügyelni, de azért létezik. Ezek az ún. skillek, melyeket először is meg kell tanulnunk, majd a nulláról egészen a 300-as szintig fokozatosan fellépkedünk, ha használjuk őket. Ide tartoznak a fegyverismeretek, az elsődleges és másodlagos szakmák is. E képességek automatikusan fejlődnek az adott fegyverti-pustól vagy a gyakorolt szakmától függően. Fegyverismeret esetében ez határozza meg, hogy eltaláljuk-e az ellenfelet, szakmák esetében pedig a magasabb skill jobb tárgyak készítését jelentheti.

Különleges fejlődést jelentenek a kaszt-küldetések, melyekre tízszintenként kerül sor. Ezek általában borzasztó összetett, meglehetősen nehéz, sokszor a másik kontinens felkeresését is követelő feladatok, melyek eredményeként hatalmunk jócskán megnövekszik. A sámánoknál például így lehet elsajátítani a földmágiát, majd később a tűz, a víz és a szél varázsszférájának ismeretét.

Dolgozz meg a pénzedért!

Mint a legtöbb MMO játék esetében, a készítők itt is lehetőséget adnak másodlagos képességek, a szakmák felvételére is. Ezek a szakmák nemcsak a pénzszerzést biztosíthatják számunkra, de segítségükkel bármikor kitörhetünk a folytonosan forgó gyilkolászós mókuskerékből. Elsődleges és másodlagos szakmából is kettőt-kettőt vehetünk fel, tehát összesen négyet. Érdemes alaposan megfontolni döntésünket, mert ez örökre szól! Az elsődleges szakmák közé tartozik a bányászat, a kovácsmesterség, bőrnyúzás, bőrművesség, szabóság, gyógynövénytan, alkímia, bűbájolás és a mérnöki képességek. Érdemes kombinálni őket, tehát a bányászattal megszerzett nyersanyaggal akkor megyünk igazán sokra, ha mellette páncél- és fegyverkovácsolásra adjuk a fejünket; vagy ha a gyógynövénytan mellé felvesszük az alkimiát (persze rámehetünk arra is, hogy a begyűjtött cuccok árulásából akarunk megélni). Így készíthetünk eladásra vagy használatra szánt termékeket, gyógyitalokat, ruhákat, fegyvereket stb.

Emellett akad még pár nem túl gazdaságos, de ugyancsak érdekes és hasznos mesterség: a halászat, a főzés és az elsősegélynyújtás. Itt értelemszerűen a halászatot érdemes kombinálni a főzőtudománnyal, hiszen a nyers halakat megsüthetjük, és úgy azok jóval hatékonyabban regenerálják életerőnket. Fejlett szakácstudománnyal felvértezve már készíthetünk olyan ételeket is, melyek 10-15 percre állandó életerő- vagy mana-regenerálódást biztosítanak számunkra.

A szakmákhoz persze nemcsak szerszámokra, de különféle komponensekre is szükségünk lehet, melyeket más játékosoktól szerezhetünk be. Ilyenkor jönnek jól a fővárosokban

Szerintem

Hónapokig voltam ráállva a Galaxiesra, ám fokozatosan meguntam – így visszagondolva mindössze két dolgot tehettem: irtottam a szörnyeket, amiért tapasztalati pontot kaptam, vagy irtottam a lázadókat, amiért pénz járt. A WoW teljesen más! Mindig van motiváció, elvégzendő feladat, mindig tudom, hogy a teljes szabadságon túl merre érdemes továbbhaladni. A játék hangulata elvarázsolt, ráadásul mindig volt néhány jó fej figura, akik segítettek megoldani egy-egy rázósabb küldetést. Emlékszem, mekkora öröm volt, amikor először találkoztam Thrall hadúrral Orgrimmarban, amikor egyedül legyőztem egy borzalmasan erős jetit, amikor négy társammal együtt felderítettük a Wailing Cavernst, amikor először repültem át az élőholtak földjére, amikor legyőztem az első gnómomat, vagy ahogy teljesítettem a sámánok speciális küldetéseit... Fantasztikus játék, tipikusan Blizzard-módra: technikailag van nála jobb, de stílusban és játékmenetben nincs. Mindenkinek ajánlom a – csak vigyázzatok, mert tényleg nagyon rá lehet kattanni.

Grath

WoW-magyar szlengszótár

Hiába a tökéletes angoltudás, a profi RPG-ismeret, ha egyes kifejezések, rövidítések láttán csak vakarjuk a fejünket, s nem értjük, hogy éppen el akarnak küldeni a fenébe, vagy csak kérdeznek valamit tőlünk. MMO játékoknál megszokott dolog, hogy mindent rövidítünk, ez kezdők számára furcsa halandzsának tűnhet. Íme pár rövidítés és kifejezés, kezdve a legegyszerűbbektől a csak WoW-ra jellemzőkig:

LFG – Looking for Group: Az leggyakoribb rövidítés, mellyel mások tudomására hozhatjuk, hogy csapatot keresünk
OOM – Out of Mana: Mágiahasználók szavajárása. Jelentése: az illető kifogyott a manából, várni kellene, míg regenerálódik.
Mob – A leölhető szörnyek gyűjtőneve.
Buff – A nagyjából annyit tesz, hogy feltuningolják valakinek a képességeit. Szinte bármilyen osztály képes erre, de a legjobb buffokat a varázstudók adják.
Tank – Minden csapatba szükséges egy „tank", aki megállítja az ellenséget azelőtt, hogy a varázslathasználók veszélybe kerülnének. A harcosok, a lovagok és a zsiványok tartoznak ide.
PVP, PVE – Player vs. Player, Player vs. Environment: A PVP kifejezés gyakori a WoW-ban, hiszen a Horda és a Szövetség közti ellentét szinte érezhető a levegőben: más játékosok elleni küzdelmet jelent. PVP szervereken ki leszünk téve játékostársaink támadásainak. A PVE jelentése ennek ellentéte: ha főként a szörnyekkel akarunk viaskodni, válasszunk ilyen szervert.
WTB – Willing to Buy: Aukciósházak környékén szokták ordibálni, ha valaki szeretne venni valamit.
Grind – Tapasztalati pontot gyűjtése a lehető legmonotonabb módon. Jelenthet egyszerű szörnyaprítást vagy folyamatos gyártást egyetlen tárgyból.
Nerf – Ezt akkor mondják valamire, ha az adott képességet vagy kasztot lebutították, azaz egy patch visszavett a hatékonyságából. Ilyen eset, ha eltüntetnek egy túl erős képességet, vagy csökkentik egy kaszt bármely tulajdonságát.
Instance – WoW-különlegesség, olyan helyszín, ahol nem találkozhatunk más kalandozókkal, az egész terület akkor jön létre, amikor csapatunkkal belépünk oda. Minden csapatnak saját instance-t generál a játék, ahova érdemes teljes létszámú bandával belépni. Halálunk esetén a bejáratnál éledünk újjá, s mivel általában nagy területekről van szó, egy-egy küldetés teljesítése órákba telhet.
Helységnevek rövidítései – Ezen hamar átesik minden város és híresebb terület, de általában ezek a rövidítések egyértelműek. Ha mondjuk az látjuk, hogy „War21 LFG to WC", az annyit tesz, hogy egy 21-es szintű harcos csapatot keres a Wailing Caverns nevű helyre. Fontos rövidítés még a játékban az AH (aukciós ház), amivel a fővárosba érkezve azonnal megismerkedhetünk.

(Orgrimmarban illetve Ironforge-ban) található aukciós házak (pontosabban van egy harmadik is amely semleges területen fekszik, és ahol a Szövetség és a Horda képviselői egyaránt helyezhetnek el tárgyakat).

Közszolgáltatások

Ha már megemlítettük, térjünk rá kicsit részletesebben erre a fantasztikus lehetőségre! Az aukció, avagy a különféle készített vagy talált tárgyakra való licitálás fogalma nem újkeletű dolog MMO játékokban. Ezúttal viszont tárgyaink eladását csakis így érdemes végeznünk, hiszen az aukció a WoW-ban könnyen kezelhető és pofonegyszerű. Röviden arról van szó, hogy maximum 24 órás licitre bocsáthatjuk bármely nálunk lévő (de nem hozzánk kötött – erről később) tárgyat. A gép automatikusan meghatározza számunkra az induló árat, ami után megadhatunk egy azonnali kivásárlási összeget is (amely lehet az induló licit többszöröse is; ez az az összeg, ami azonnal véget vet a licitnek, és aki megadta, azonnal viheti a kívánt kincset). Habár minden aukció elindítása pénzbe kerül (a letétet azonnal visszakapjuk, ha sikerül túladni a cuccon), így is elég hamar az anyagi gyarapodás útjára léphetünk. Egészen addig, míg mi is elkezdünk licitálni mások tárgyaira, egyszóval nem túl sokáig…

Külön figyelmet érdemel a posta működése a játékban. Azon kívül, hogy hagyományos levelezésre biztosít lehetőséget, központi szerepe van a városokban található levelesládáknak. Minden aukcióban vásárolt tárgyat, licitre bocsátott cuccot, vagy az aukcióból befolyt összegeket mindig levélben kapjuk kézhez, valahogy úgy, mintha csatolt fájlt küldenének nekünk egy e-mail mellé. Levelek küldésével, tárgyak azokhoz történő mellékelésével küldhetünk játékostársainknak tárgyakat mi is, nem fontos ehhez összegyűlni, és megnyitni a csereablakot. A legötletesebb dolog az egészben, hogy akár utánvételes csomagot is feladhatunk azoknak, akik valamit megvennének tőlünk! Elegendő a csatolt tárgy mellé kitölteni a kívánt összeg rubrikáját, s a címzett eldöntheti, hogy a tárgy megszemlélése után kifizeti-e a meghatározott árat. Az dolog egyetlen szépséghibája, hogy csak bizonyos helyeken végezhetünk feladást és levélfogadást.

Minden nagyobb városban találhatunk bankokat is, ahova értékeinket elhelyezhetjük. Személyes fiókunkba alapból 20 tárgyunkat pakolhatjuk le, de amennyiben pénztárcánk megengedi, vásárolhatunk plusz fiókokat is, ahova táskáinkat helyezhetjük (ezek mérete 6 férőhelytől 14-ig terjedhet). Apropó, táskák! Alapból csak a hátizsákunkba pakolhatunk, de övünkön van hely négy szütyőnek, amelyek további tárhelyet biztosítanak, érdemes hamar venni vagy készíteni ilyeneket.

Nagyjából akkor, amikor elérjük az első fővárost, szembesülünk a ténnyel, hogy nem csak lábunk

■ Undercity ura kedves figura

(vagy patánk, hogy taurenek se vádolhassanak rasszizmussal) koptatásával juthatunk el egyik helyről a másikra. Kontinensszerte lehetőségünk van városokból, őrhelyekből, egyszóval kijelölt helyekről más helyekre repülnünk – no persze nem ingyen. Ezt a viszonylag gyors utazási formát gyakran igénybe fogjuk venni a játék alatt, ezért érdemes az összes lehetséges csomópontot felkutatnunk, amint képesek vagyunk elhalálozás nélkül megközelíteni azokat. Új területekre érkezve senki nem fogja leharapni a fejünket, ha megkérdezzük, merre találhatók a felszállóhelyek…

Amíg a repülő hátasok biztosítják számunkra a gyors utazást a kontinensen belül, a nyugati világot, Kalimdort, és a Keleti Királyságokat Zeppelin- és hajóútvonalak kötik össze. Ezekből nincs túl sok világszerte, Zeppelinből kettő, hajóból pedig mindössze egy (Ratchet és Booty Bay közt jár), de csakis így kelhetünk át a vízrengetegen.

■ A 40. szinten megszerezhető hátasok igazi státuszszimbólummá váltak

Chris 57. szintűként már alig fér el az ikonok között - jól jön a Cosmos

Technológiailag elképesztő, hogy játék közben pályatöltögetéssel csak a két kontinens között kell számítanunk (az is sokkal rövidebb, mint mondjuk a Galaxies vagy az EverQuest 2 töltögetései). Másik megoldás a gyors helyváltoztatásra, ha veszünk egy hátast. Ez 100 aranyba kerül (ami itt igen nagy pénz), és leghamarabb a 40. szinten lesz rá esélyünk, de éppen ezért igazi státusszimbólum.

Cuccoljunk fel!

Diablo 2-n nevelkedett játékosok bizonyára örömmel fogadják majd a tényt, hogy bizony a WoW-ban is a spéci tárgyak körül forog a kalandorok minden gondolata. Különféle jobbnál-jobb varázstárgyakért, páncélokért, fegyverekért, köpenyekért indulunk harcba minduntalan, és egy-egy tetszetősebb darabért órákon át is képesek lehetünk az aukcióházakban álldogálni, nehogy valaki túllicitáljon. A játékban előforduló tárgyak értékét, hasznosságát a program színekkel jelöli. Fehér színűek az egyszerű, képességbónuszt nem nyújtó tárgyak. Zölddel jelölik az alap varázscuccokat, ez után jönnek a superior (kék), epic (bíbor), legendary (piros), és artifact (narancs) tárgyak. Ritkaságukra jellemző, hogy mi hónapokig tartó játék, és az 57. szint elérése során maximum bíborszínben pompázó epic-kel találkoztunk, de sajnos azzal sem a saját leltárunkban... Már egy-egy kék tárgyért is vérre menő licitálások folynak, úgyhogy ha valaki ilyen színű cucc birtokosává válik, jól gondolja meg, mit kezd vele: eladás esetén nyugodtan megtízszerezhetjük az alapárat, így is pillanatok alatt elkelnek.

A közös kalandozásaink során potyogó varázstárgyak megszerzésének módját is igen jól oldották meg a készítők, ugyanis minden szörnyből kieső zöld, vagy annál jobb tárgyért egy egytől százig terjedő, véletlengenerált számmal indulunk versenybe: aki a legnagyobbat „dobja", azé a tárgy. Ezúttal nincs „aki kapja, marja" buli mint a Diablo 2 esetében, mindig figyelemmel kísérhetjük, ki mit vett magához, a jobb tárgyak birtoklásánál pedig a szerencse dönt. No meg a kuncsorgási képességünk...

Helyet kaptak a játékban a Diablo 2-ből ismert és megkedvelt tárgykészletek is, bár jóval ritkábban fordulnak elő, de ha sikerül összegyűjtjük egy teljes szettet, külön jutalomban részesül karakterünk. Ezenfelül léteznek olyan roppant különleges fegyverek és páncélok is, melyeket ritka és nehezen túlélhető helyen található nyersanyagokból lehet összeállítani. Valahol itt kezdődnek a 60. szintű játékosok álmai...

Arra, hogy ne szaporodjanak és értéktelenedjenek el túlságosan az extratápos varázstárgyak a játékban, remek módszert talált ki a Blizzard: amikor valamilyen mágikus képességgel felruházott tárgyat magunkra teszünk, a tárgy azonnal karakterünk lelkéhez fog kötődni. Ezt attól kezdve senki más nem használhatja rajtunk kívül, így eladni sem tudjuk. Előfordulhat olyan is, hogy a küldetések végén kapott jutalomtárgy azonnal, a felvételkor kötődni fog hozzánk, sőt ellenfeleinkből is pottyanhatnak ki olyan cuccok, melyekre felvételkor rávésődik a nevünk.

> **?** Az európai megjelenés lapzártánk pillanatában a Vivendi hivatalos álláspontja szerint február-március fordulójára tehető, am megbízható forrásokból egyre többet lehet hallani a február 11-ei dátumot is...

Ez az amit nem lehet megunni...

Többszörösen bizonyított tény, hogy ha valaki kicsit is belekóstol a World of Warcraft világába, képtelen lesz szabadulni mellőle. Ilyen addiktív, szórakoztató, és meseszép online kalandjáték még nem volt a piacon – és nagyon valószínű, hogy sokáig nem is lesz. Minket teljesen magával ragadott, személy szerint én újra átéltem azt, amit a Star Wars Galaxies óta nem éreztem: hogy részese lehetek valami egészen nagy kalandnak. Mostanra már kóros tünetek is jelentkeznek rajtunk, minden gondolatunk a játék körül forog, és nem telik el úgy nap, hogy ne nyomjuk pár órácskát a játékot. Szerencse, hogy a zárt bétateszt most szünetet tart, míg átállnak a nyílt fázisra, mert különben sosem lenne kész a mostani szám... Én már most megelőlegezek 96%-ot neki!

Chris

A jövőbeni tervek

Pár héttel ezelőtt a Blizzard fellebbentette a fátylat a terveiről a World of Warcrafttal kapcsolatban. Ezek közt szerepeltek rövid és hosszú távú célkitűzések is, melyek nagy része már tavaszra belekerül a játékba.

Mivel a PVP rendszer még kiforratlan, leginkább a játéknak erre a részére koncentrálnak a fejlesztők. Minden velünk hasonló szintű ellenséges játékos leölésért dicsőségpontokat kapunk majd, amelyekből új páncélokat vagy hátasokat szerezhetünk. Leszneк külön erre irányuló küldetések is, melyekben a cél minél több rajtaütésben résztvenni. Hamarosan debütál az első PVP csatamező is, ami valójában egy instance, ahol a szembenálló csapatok egy nagyobb területen mérhetik össze erejüket egymással. Átvehetjük az irányítást az újjászületést biztosító temetők felett, s elfoglalhatjuk a másik fél őrtornyait is.

Hamarosan bekerülnek a játékba a Találkozó Kövek is, melyeket katakombák elé helyeznek el. Használatukkal könnyedén kereshetjük a bent lévő csapatok közt, tudomásukra hozhatjuk, hogy szeretnénk mi is csatlakozni hozzájuk.

Ezeken a fontosabb terveken kívül új páncélok, tárgyak és küldetések megjelenésére is számíthatunk. A nagyon távoli tervek között szerepelnek az ostromfegyverek (katapultok), melyeket PVP csatamezőkön használhatunk.

Bétatesztelve!

+ Ez az eddigi legjobb, legtöbbet kínáló online szerepjáték. Mindenkinek, de a világ szerelmeseinek különösen megéri a havi 12 dollárt.

– Hol van már a kiegészítő?!

Összességében: A látvány sokkal szebb, mint a képeken, a zene nagyszerű, és 2000 küldetést teljesíthetünk. Így aztán várható értékelésünk is magas:

94% - 96%

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

fejlesztő lucasarts kiadó activision web www.lucasarts.com/games/starwarsrepubliccommando

i George Lucas játékfejlesztő cége '82-ben alakult, azóta 91 játékot adtak ki a kezeik közül. Nincs olyan díj, elismerés, és újságírói szóvirág, amit el ne nyertek volna, és alig-alig van játékkategória, illetve eladási álomhatár, amit meg ne hódítottak volna azóta. A kilencvenes évek végén kezdődött mélyrepülésből mostanra újra a játékvilág csúcsára küzdötte vissza magát a cég, s a Republic Commando tovább öregbíti a hírnevüket.

Nehéz méltó bevezetőt írni egy olyan játék tesztje elé, amelynél a fejlesztés minden rezdülését visszafojtott lélegzettel követték a rajongók azalatt a közel két év alatt, mire az első elszösszent gondolatból valódi, polcon pózoló játékká érett (illetve azzá még nem, hiszen a LucasArts jóvoltából egy hónappal a megjelenés előtt, a világon az elsők között tesztelhettük a játékot!). A LucasArts jó ideje majdnem kizárólag a Star Wars név meglovagolásából él; elmúltak már azok az idők, mikor játékpalettájuk nagyobbik részét filmlicencek háttértámogatása nélküli játékok díszítették. Ma már szó sincs arról, hogy a cég fókuszáltsága játékaik minőségének rovására menne, csupán sokan vágyakoznak sóhajtozva nem lézerkardozós-apakiderülős univerzumban játszódó alkotásokra tőlük. Noha izgalmas időről-időre más és más stílusokban viszontlátni a jó öreg (és a krómozott újszériás) droidokat, nem lenne baj, ha továbblépnének végre – persze ez nem várható el, míg olyan jó játékokat kapunk tőlük, mint a Republic Commando! Ugyan nem ez a játék az egyedüli Star Wars-FPS, lévén a Dark Forces és a Jedi Knight sorozat már bemutatta a műfajt a messzi-messzi galaxisban, de sok szempontból mégis nyakába akaszthatom a csokislinzer-koszorút elismerésem jeléül – mindjárt kiderül, miért...

A történet

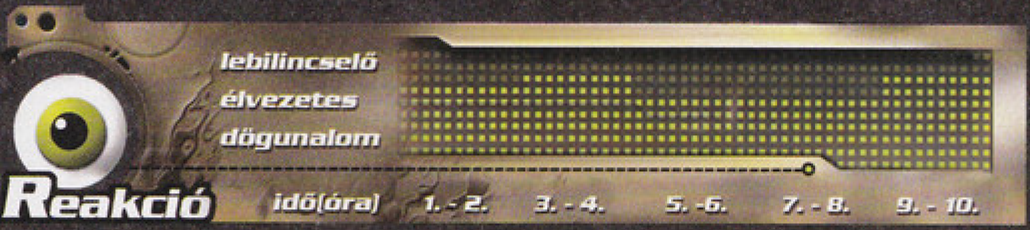
A játék nem szól másról, mint a főhősről. Ez önmagában még aranyköpés is lehetne (ha egyáltalán lenne ilyenfajta gyűjtemény a korrnéni batyujában), de kimagyarázva már nem olyan vészes: egy elitkommandós alakulat vezérét testesíti meg a játékos, aki a fantáziadús Delta 38

■ Lenni, vagy nem lenni?

nevet kapta. Sorstársaival egyetemben házi kotyvasztóüzemben kreálták őket, életük legelső pillanatától kezdve értelmes gyilkológépeknek tervezve és nevelve mindnyájukat. Már a prológusban is FPS nézetben szemlélhetik a játékosok önnön növekedésüket, s a nézet egészen a játék végéig ugyanez marad. Eleinte még sztázishengerben lubickolunk, majd ahogy halad a fejlődés, belecsöppenünk az iskolai habcsókszámláló órákba, az első serdülőkori szimulációs Spider Droid (róla bővebben ké-

■ **Yoda mester, gyenge az adás… ha már neked sincs (tér)Erőd, gáz van…**

sőbb) harcba, s végigkisérhetik a főhőst egészen rohamosztagos-sisakjának felhelyezéséig. A bájos artemisi női hang páncélrepesztő búgással mindent elmond, amire szüksége lehet egy elitkommandós becsületre áhitozó lelkének. A csapattársak bemutatása az első szivmelengető képsor, ahol a hozzánk hasonlóan remek kódnevekre keresztelt bajtársak ismerhetők meg. Delta 62 (Scorch), a sárgás tornadresszben feszitő kommandós elsősorban a robbantásos műveletekhez ért; Delta 40 (Fixer) zöldes felfestéssel próbálja kifejezni politikai hovatartozását, amúgy remekül tör fel biztonsági berendezéseket; s végül az igazi nagyágyú, aki nélkül lépni nem birna a főhős: Delta 07 (Sev), a mélyhangú, büntetően vérprofi mesterlövész, piros szinekkel diszitve. A kiképzés (vagyis az intro) végeztével, egy zord esős napon, a Klónháború első óráiban azon kapják magukat a kommandósok, hogy már szuszakolják is befelé őket egy szállitóhajóba, mellyel a kampány három fejezetének első állomására fuvarozzák őket. A történet körülbelül a Klónok támadása, és a nemsokára debütáló harmadik Star Wars-epizód, Sith bosszúja között zajlik, így sejthető, hogy lesz elég pofozkodási lehetősége a játékosnak és kicsiny csapatának…



A Republic Commando szinte végig igen élvezetes (annak ellenére, hogy kevés féle ellenféllel találkozunk), csak kissé rövid…

> **"Magával ragadó, izgalmas, újszerű, látványos, élvezetes - soroljuk még a pozitív jelzőket…?"**

A helyszínek

Az első, a Geonosis bolygó őslakói köré épülő epizód a legrövidebb. Ezek a jómadarak igen könnyen felismerhetőek bármilyen szituációban, ugyanis erősen Unreal 2 szagú lényekről van szó – a Star Wars történelemkönyveibe a Kereskedelmi Szövetségnek készitett droidhadsereggel vonultak be. Hatalmas bázisokon

FOLEY HANGTECHNIKA

A Foley hangeffekt-generálás tehetséges, erre a területre szakosodott művészek kétkezi munkája a hangstúdióban. Sok filmben használnak utómunkára Foley-effekteket, amiknek az az előnye, hogy tisztábban keverhetők rá a filmre, mint a felvétel közbeni változatok. Ruhazörejek, csobbanások, lépéshangok – a hangbűvészek bármivel megbirkóznak. A stúdiódiszletek a általában nem márványpadlók, vagy egyéb eredeti matériák, csupán annak kinéző fals cuccok. Így a felvételek közben a lépések hangja, vagy más zajok nélkülöznek minden valóságalapot. Ilyenkor jön a Foley, ahol házibarkács-eszköztárból válogatnak a hangok hiteles visszaadásához anyagokat.

A Republic Commando esetében Jana Vance (nem rokona Alyxnek, de olyan filmeken dolgozott, mint a Hihetetlen család, a Shrek 1-2 vagy a Kör) munkáját dicsérik a környezeti hangok. A Trandoshian lények cuppogó talpcsattogását például fél ananászok ütögetésével érte el a hölgy, a pókszerű Geonosian má-

szólényekét pedig káposztaszeleteken végzett kagylóhéj-csapkodással. A digitális hangeffektek nem keverendők össze a Foley-szinpadon készült hangokkal: azokat továbbra is számitógépen keverik és adják hozzá a játékhoz (fegyverdörrenések, űrhajók hangjai stb.). A Foley-művész akkor végzi jól a dolgát, ha nem lehet megmondani a végeredményről, hogy később kerültek-e a filmbe a hangok, vagy sem. A Republic Commando hangjaira ez teljesen igaz – gratulálunk Jana!

Sisak
A sisakba épített elemzőrendszerek segítségével a klónkatonák a másodperc tört része alatt mindent megtudhatnak környezetükről, ellenfeleikről.

Vizor
Az öntisztító vizoron jelennek meg a különböző információk és figyelmeztetések.

DC 17m Puska
A klónkatonák ismétlőfegyvere több funkcióval bír, a standard lézer mellett rendkívül erős gránátvetővé és mesterlövészpuskává alakítható.

Ökölvédő
Egyik legerősebb fegyverünk az öklünket védő páncél mögött lapuló vibropenge.

Páncél
A Katarn-osztályú kommandós páncél a standard klónpáncélzat megerősített változata. Különleges kiképzésének köszönhetően rendkívül ellenálló az ellenség lövedékeivel és a gránátrepeszekkel szemben.

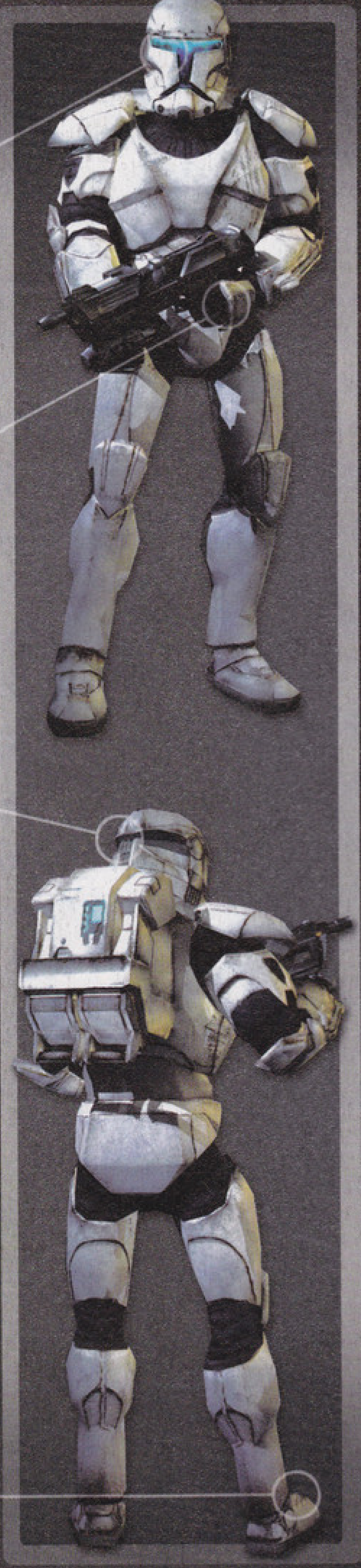
Rádióantenna
Ennek segítségével tartható a kapcsolat az osztag tagjaival, illetve a bázissal.

Túlélőkészlet
A készlet tartalma küldetésről küldetésre változik.

Lőszertáska
A lőszer és a gránátok mellett e rekeszekben tárolhatók az akadályok eltüntetéséhez szükséges detonátorok és aknák.

Vákuum-ruházat
A páncélzat alatt viselt légmentesen záró ruházat védi meg a katonákat a külső nyomástól.

Csizma
A páncélozott lábbeli korlátozottan még a savnak is ellenáll.



és keltetőüzemeken át folyik a harc, leginkább egy ősi civilizáció elleni küzdelemnek hat, a rengeteg hi-tech berendezés és a puritán épületek egyvelege miatt. A szabadtérből barlangokba való ki-be rohangálás, méretesnél méretesebb épületekbe való behatolás szokványos dolog lesz, s eközben tulajdonképpen az összes veszélyesebb ellenféllel megismerkedik a csapat, plusz a játékmenet gördülékenységét segíti elő tréning-nehézségű feladataival.

A második kampány a legjobb (részben egyedülnyomulós-idegenűrhajónfélős volta miatt), a Prosecutor nevű, eltűntnek hitt űrhajót kell felderíteni, miután újra előkerült az űr szeparatista fennhatóságú szektorában. Sejthető, hogy az

■ **Menj csak fiam, majd megbosszulunk...**

Event Horizon (magyar címe a kétségbeejtően gyenge Halálhajó volt) című filmet látott és megkedvelt olvasók már hevesen integetnek, hogy csak óvatosan, az ilyen szitu mindig gyanús. Igazuk van, de pont ezért szórakoztató ez a bevetés! A legtöbb érzelmet itt kelti a játékosban a Republic Commando, az egész küldetést átitatja a klausztrofóbia és az aggodalom a csapattársakért. Az ellenség nem különösebben rémisztő, csak sokan vannak: a Trandoshanokról van szó. Mezítlábas, zöldes pufi lények, akikre szintén mosolyogva emlékeznek vissza a Star Wars filmek ismerői.

A harmadik és egyben leghosszabb pályasorozat a Kashyyyk kampánya, melyben a vukik szülőföldjén kell rendet teremteni. Elsősorban Tarfult, a vuki vezért kell kiszabadítani, majd a segítségével, és az addigra már kiteljesedett történettel egy hatalmasat csapni a.... hm... nem lenne ildomos most, egy hónappal a megjelenés előtt leírni, mi a csavar és az igazi végcél, úgyhogy nem is teszem. A lényeg, hogy ismét lesznek külső terekkel ötvözött, épületeken belüli küldetések is. A végjáték másfélszer hosszabb, mint a korábbi epizódok, a katarzis sem marad el, a levezetés megtekintése után főleg nem. Nekem speciel kedvem lett volna az egész gépet kihajítani az utcára az ablakon át, amikor rádöbbentem, mi a történet vége – majd kiderül, Ti hogyan reagáltok... Annyit megsúgok, hogy amennyiben sikeres lesz a Republic Commando (nem kétséges, hogy igen), történet-szinten zöld a lámpa a folytatás készítéséhez.

A csapat

Sokáig azt hittem, hogy a Freedom Fighters csapatkezelésének szintje a maximum, amit

ki lehet hozni gépi intelligencia által vezérelt bajtársakkal nyomulós játékból. A Half Life 2 másfajta megközelítéssel próbálkozott, de sajnos nem igazán tűnt életszerűnek. Kétkedve ültem hát a Republic Commando elé, hiába harsogta már egy ideje a sajtó az előzetesek alapján, hogy itt valami nagyon forró pite készül. Legyintgettem szorgosan, főleg a Halo Sasa által túlmisztifikált és egekbe emelt AI-ja után, ami történetesen ugyanúgy csak oldalazott és szembe-rohant, mint bármilyen más játékban (persze mindjárt a fejemhez vágja, hogy nem Legendary fokozaton játszottam, úgyhogy inkább járjak szemlesütve két hétig). Egy szó, mint száz: a Republic Commandónak sincs sokkal erősebb AI-ja, mint bármelyik más FPS játéknak, ellenben a csapattársak viselkedése sokszor kiérdemli a „hihetetlenül életszerű és logikus gondolkodású" jelzőszörnyeteget. Másodszori végigjátszásra azt vettem észre, hogy szinte a játékos komolyabb beavatkozása nélkül is képesek teljesíteni a feladatokat, csak a háttérből kell irányítani őket egy picit, a többit elintézik maguk.

Alaphelyzetben az F1-F4 gombokkal vezérelve lehet a sisakunkon virító kezelőfelületen is pontosan nyomon követhető többi Delta kommandóst irányítani („előre!", „köröm!", „védd meg!" és „felejts el minden utasítást!"). Az F gomb (alap WASD leosztás mellett) a multifunkcionális hotkey, amivel, ha olyan tárgyra, ajtóra, vagy bármire nézünk, ami használ-

■ Darth Chemotox a Geonosis réme!

ható, a rajta elhelyezett ikonnak megfelelően a parancs kiadását követően az egyik bajtárs odarohan és már csinálja is, amit kell. Majdnem minden teremben, vagy helységben temérdek doboz, vagy akadály van, ami mögül tökéletes fedezőtüzet vagy gránátfelhőt biztosíthat bármelyik bajtársunk. Egy idő után rutinmunkává válik az ajtók feltörése, aminél három variációt is alkalmazhat a játékos. Vagy felrobbantja (ez a leggyorsabb, de nem tud visszacsukódni az ajtó, ha esetleg nagyobb mennyiségű vérszürcsölő várna ránk túloldalt), vagy meghackeli (kétszer olyan lassú, de a kinyílás után rögtön egy gránátot is bedobnak a fiúk), esetleg maga a kapitány fárad oda, és pötyögi be a két megoldás közül valamelyiket a detonátorba.

Az első pillanattól kezdve érezni a profi csapat-

TEMUERA MORRISON

Az új-zélandi származású színész már számtalan filmben szerepelt, de ezekből csak a Klónok Támadása igazán ismert. Abban is kisebb szereppel kellett beérnie: Jango Fettet alakította. Sokan a fél karjukat adnák ennyiért, ő is elégedett, hiszen az egyik legkeresettebb hanggá fog válni a Republic Commando-beli alakításával a következő Star Wars-játékokhoz, az bizonyos. Piciny akcentusa és szokatlan hanghordozása kifejezetten egyedivé teszi Delta 38 szerepét a játékban. Érezni, hogy korábbi játékokban már szerzett tapasztalatot szinkronszinészkedés terén. Bármily nehéz elfogadni a filmszakmának, de egy játék elkészítésénél legalább akkora profizmusra van szükség, mint mondjuk egy csúcs-rajzfilmnél. Reméljük, Mr. Morrison visszatérő vendég lesz a LucasArtsnál!

hangulatot. Ugratják egymást a srácok, beszólnak, morgolódnak ha folyton új utasítást kapnak, megköszönik ha plusz HP-t juttatunk nekik, és így tovább. Nem egyszer haláloztam el azért, mert a szövegeikre figyeltem az ellenség helyett... Az „elhalálozás" nem teljesen helytálló megfogalmazás, mivel a Republic Commandóban nem lehet végképp meghalni, csak nagyon szélsőséges körülmények között – végtére is klónok vagyunk, kérem szépen! Amíg van élő csapattársunk, egy menü ugrik fel halál esetén, mialatt halljuk és elmosottan látjuk is a csata jelenlegi állását a játékos karaktere körül. Kérhetünk felélesztést (odarohan a legközelebbi Delta, majd idegesen beszólogatva próbál újraéleszteni – ez kb. ötmásodperces folyamat), érvényben hagyhatók a korábbi utasítások (maradjanak csak fedezék mögött, ha elintéztek mindenkit, majd úgyis jönnek segíteni), vagy szimplán visszatölthetjük a legutóbbi mentett állást. Mindenképpen remek újítás ez, sőt, gyakorlatilag új taktikai elemeket visz a játékba, mivel főnökként is eljátszható a csali szerepe – főleg, ha nincs más megoldás, mert mondjuk nincs olyan töltényе a játékosnak, amivel hatékonyan sebezhetné az ellenfeleket. Talán kétszer fordult elő a két végigjátszás alatt (először normál, majd hard fokozaton küzdöttem végig), hogy mindenki megpusztult velem együtt, tehát nem maradt más hátra, mint a visszatöltés. Ennek ellenére nem túl könnyű a játék, ha első nekifutásra hard fokozaton ülünk neki, bőven találkozhatunk kellemetlen meglepetésekkel...

A játék 95%-ában alkalmazható a teljes offenzíva, majd az energia újratöltése, aztán a következő terembe benyitás mérsékelten kifinomult módszere. A Rambo-lelkületű játékosok már most kenhetik a tejszínhabot a mellkasukra, ugyanis tökéletes kéjmámor a játék, miután már kézre áll az irányítás és a csapattagok mozgatása is rutinmunka. Hihetetlen élmény villámagy módjára felmérni a területet, gyorsan elhelyezni két lövészt két hordó mögé, felismerni az ellenfél típusát, kiadni az utasítást az izmos védelmi lövegek elfoglalására, közben fél kézzel hatástalanítani a harctéri aknákat, miközben ellenfél-hegyek özönölnek mindenfelől!

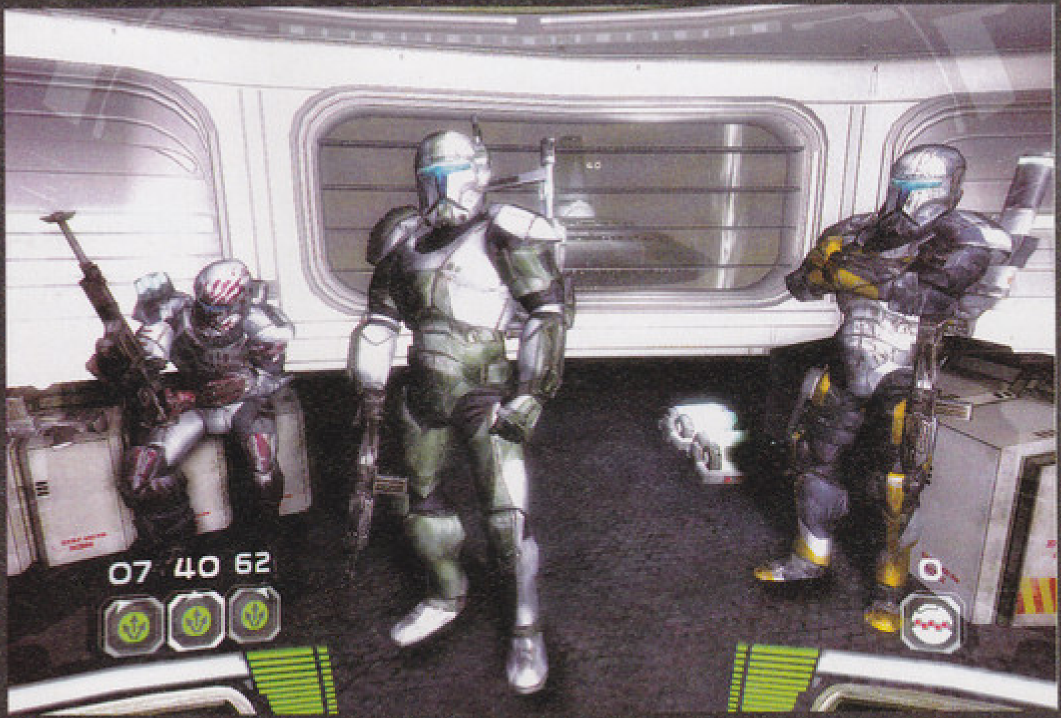
Ejtőernyős gyakorlat következik

A kezelőfelület, leánykori nevén HUD

Rohamosztagos-sisakunk információs rendszere az egyik legjobban sikerült kijelző, amit valaha játékban láttam! A szokásos életerő- és fegyverinformációkon kívül az újratöltődő pajzs (némi dejà vu a Halóból) és a csapattagok információi is helyet kapnak – úgy, hogy a kiegészítő infók, és az állandóan jelenlévő feladatlista sem zavarja a játékmenetet. Páratlan! Hovatovább olyan finom kis megoldásokra is gondoltak a LucasArtsnál, mint a sisak Metroid Prime-ot megszégyenítő öntisztító rendszere: a közeli gyilkok közben a szemellenzőre fröccsenő belsőségek eltakarítását végző plazmacsik. A csapattag-infóknál a számuk mellett (eleinte zavaró csak, hogy ki kicsoda, később ösztönösen a jó emberhez szaladtok majd újraéleszteni, szín és számkombináció alapján) egészségi állapotuk, és aktuális tevékenységük is látszik. Kereszt, ha épp HP-t töltenek, kupola, ha valamilyen berendezést üzemeltetnek, ajtózár, ha zárat törnek, és így tovább. Azoknál a parancsoknál, ahol időbe telik, míg megoldják, az életerő-kijelzőjük körül egy csík kezd el nőni körben, melyből a csata hevében is könnyen megállapítható, mennyi időre van szükségük ahhoz, hogy befejezzék a műveletet. Ez ismét a taktikai elemeket hozza előtérbe, hiszen így könnyűszerrel időzíthető az ideális visszavonulási, vagy támadó hadmozdulat. Az éjjellátó berendezés már csak hab a bimbón, ráadásul olyan post-process szűrőt alkalmaz, amely miatt háromszor is visszaszaladtam a sötét helyekre. Tehát jól néz ki...

A fegyverek és tárgyak

A Republic Commandóban a jól bevált mintát követték a fejlesztők, amikor úgy döntöttek, hogy egy alapfegyvert tesznek széles körűen átalakíthatóvá, azaz egy meglévő eszközre csatlakoztat a játékos mindig újabb és újabb kiegészítéseket, melynek hatására mesterlövészpuskává, vagy páncéltörővé válik a sima mordály. Mindhez bőségesen lesz töltény minden pályán, kicsit túl bőre is eresztették az elszórt utánpótláshelyeket, de annyi baj legyen, legalább van mit a csúzliba rakni. A kis pisztolyt talán kétszer vettem elő véletlenül, ez egyébként energia-alapú, tehát sohasem fogy ki, csak nem lehet vele egyfolytában lőni. A felvehető fegyverek közül sajnos nem mind használható jól: a Geonosian Elite férgek fényágyúja jópofa, de valahogy az ellenfél kezében mindig sokkal erősebbet sebez, a Trandhosian gyorslövetű zsebágyú pedig durva és hatásos, csak éppen végtelennek tűnő 10 másodpercbe kerül, míg újratöltjük – ezalatt pedig olyan szinten megerőszakolják a csapatot a későbbi pályákon, hogy csak na. A rakétavető jól használható, de keveset szerepel, a vukik energiaalapú nyílvetője pedig gyenge és csupán a helyet foglalja. Összességében nagyjából ennyi a használható fegy-



Klóntestvérek a kantinban. Tulajdonképpen mi hánypetéjű ikrek vagyunk?

Kutyaszorítóban Star Wars módra: Mr. Zöld, Mr. Sárga és Mr. Piros

verek száma (a gránátokon kívül persze), plusz a shotgun (nem létezhet FPS shotgun nélkül!), ami kizárólag közelre jó, oda is csak néha. A leghatásosabb fegyver az E gombbal aktiválható tőr, mely minden fegyvernél más módon, de ugyanazon funkciót látja el: beledöfjük a közel álló ellenfélbe. Nagyon erős támadás, használjátok sokat! A gránátok harapnak, de nem gyengén! Négyfajta gránát közül lehet válogatni, legtöbbször a hő- és az EMP-gránátot érdemes hajigálni, ellenféltől függően. Az egyik legtöbbet szembecsoszogó egység az SPD kódnévre hallgató Super Battle Droid, aminek erős páncélja van, leguggolva orbitálisan hasfalszaggató erejűt lő, szinte soha sincs egyedül. Semmilyen fegyver nem hatja meg igazán, csak az EMP-gránátok és a páncéltörő. Nagyobbik testvére az Advanced Spider Droid; a non plus ultra, ha ellenfelekről van szó. Nagy, pókszerű és sokat bír, öt EMP-gránát is körülbelül a feléig eszi csak le az erejét, úgyhogy ne sajnáljátok bele a lőszert.

Néhányszor (általában a kampányok végjátékában) szükség lesz arra, hogy beüljünk (vagy beültessünk valakit) egy-egy lövegbe, csak a rend kedvéért. Ezek igencsak jófélék, nagyot sebeznek, és azt hiszem, nem a játékosoknak találták ki őket, ugyanis a gépi karakterek sokkal gyorsabban és pontosabban lőnek vele. Érdemes hát inkább rájuk bízni a feladatot, persze lehet, hogy csak én voltam megint piros alma…

Hogy is csinálták a Vészhelyzetben?

A grafika és a hangok

Röviden: embertelenül jól néz ki a játék! Látszik, hogy második generációs Unreal engine dolgozik alatta, amiben jó néhány helyen bele is tupiroztak. Az extra képi effektek és a gördülékenység hökkenti meg a játékost, nem pedig az összképként látott pályák felépítése és kinézete. Úgy gondolom, ha az Xboxot kihagyták volna a fejlesztésből (persze megértem, hogy nem akarták), kétszer ilyen jól nézhetett volna ki a játék – de így sem szólhatok egy rossz szót sem, a bump mapek minősége és a magas felbontásban nyújtott látvány miatt. Ugyan jó pár textúra elmosottabb, mint kellene, a pályatervezők csodát műveltek, és csak hosszas kémlelés után lehet észrevenni egy-egy részen, hogy bizony nem túl dús geometriával rendelkező placcokon járkálnak a hős kommandósok. A pályaméretek pont jók, bár zavaró, hogy mindig éppen akkor jön töltés (pár másodperc az egész, ezért óriási piros pont jár!), amikor kezdene elfolyni a játékos, hogy mekkora nagy pályákon nyomul már. Átvezető animációk nincsenek, csak a bevetések elején némi felvezetés (az is ritkán), de nincs is rájuk igazán szükség, a sztori jól alakul, a csapattagok kommentjei pedig fenomenálisan oldják a feszültséget (ami szerencsére mindig van elég).

A hangok (is) páratlanok. Minden effekt a helyén van, a fegyverhangok sem idegesítők, hosszas ismétlődő használatnál sem. A zenék ismerősek lesznek mindenkinek, tökéletes Star Wars darabok, amik dinamikusan változnak a cselekménnyel párhuzamosan. A Csillagok háborúja zenei aláfestésében nem lehet negatívumot találni soha (csak nem véletlen az öreg John Williams 42 Oscar-jelölése!), úgyhogy most sem próbálom meg. A kiegészítő dallamok pedig egyenesen hátborzongatóak, a sok hümmögő kórusénekkel. Szinkronhangok terén is magas színvonal tapasztalható, köszönhetően a jó szövegkönyvnek, dialógusoknak és jó pár, az új trilógiában szereplő színészeknek. A főhős hangját Temuera Morrison adja, aki Jango Fettet játszotta a Klónok támadásában. Mély orgánumú hangja és ellentmondást nem tűrő kisugárzása tökéletesen passzol Delta 38-hoz.

A végítélet

Azt hiszem az olvasottak alapján egyértelművé vált, hogy remek szórakozást nyújt a játék, közel 6-8 órán át fogva tartja a szórakozni vágyó játékost. Jól felépített univerzum, remek hangokkal, jó történettel, páratlan zenei aláfestéssel, bajtársi élmények pedzegetésével csak nyerő lehet. Nincsen kiugró negatívuma a játéknak, a viszonylag gyenge AI-tól és a néhol túl konzolossá vált célzásmechanizmustól eltekintve (oké, a játékidő sem az a kimondott maraton…). Úttörő megoldásokban nincs hiány, a csapatmunka megvalósításáért biztos, hogy hatalmas puszit nyomnék a LucasArts-fiúk talpára. Ha egyszemélyes FPS lett volna a Republic Commando, biztos, hogy alig érte volna el a 80%-ot, de így az év egyik első igazi nagy durranásaként vonul be majd a nagykönyvbe. Játszanotok kell vele, hogy átérezzétek, milyen sokat számít a csapatalapú játékmenet! Ne habozzatok, várjátok ki azt a szűk egy hónapot, majd keressétek fel a megjelenéskor kedvenc eladólánykátokat, és súgjátok a fülébe, mit is szeretnétek a pultra fektetve látni...

-=Flatline=-

REALIZMUS

David Bogan, vezető animátor a fejlesztés kezdetén úgy döntött, sokkal valósághűbben tudná csapatával modellezni a Delta kommandó mozgását, ha pontosan követi a valós életben alkalmazott katonai szabályokat és előírásokat. Joe Bacciocco, veterán katona volt a fejlesztők segítségére ebben, aki igen komolyan vette feladatát és még kisebb szimulációs gyakorlatokba is bevonta a fejlesztőcsapatot, hogy saját bőrükön tapasztalják meg, milyen is az, amikor megsérülhet az ember akció közben. Átvettek minden mozdulatot, amely fontos lehet egy csapatalapú akciójátékban, a guggolásoktól kezdve a fegyver előrántásának ideális irányán át a formációban történő mozgásig. David véleménye szerint elengedhetetlen fontosságú lesz a jövőben is külső tanácsadókat bevonniuk, ha valamiben nem biztosak és a realizmusra törekednek. A végeredmény önmagáért beszél…

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

92%

\+ Csapatjáték
\+ Hangulat
\+ Történet

– Butácska AI
– Sokkal jobb is lehetett volna, rövid

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM

Unreal 2 79%
Mace Griffin 77%
Halo 92%

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORDS

fejlesztő obsidian kiadó lucasarts web www.lucasarts.com/games/swkotorsithlords

i **Az Obsidiant öt egykori Black Isle-designer és programozó alapította 2003-ban, azóta néhány ex-blizzardos és ex-neversoftos figurával gazdagodva dolgoznak legendás BioWare-féle RPG-k folytatásain. Első játékuk a KOTOR 2 volt, jelenleg a csapat a Neverwinter Nights 2-n munkálkodik.**

Tavaly a Knights of the Old Republic történelmet írt: ez volt az első Star Wars környezetben játszódó RPG – ráadásul ennél csodálatosabb „elsőről" álmodni sem lehetett volna! A LucasArts történelmének egyik legjobb döntése volt, hogy a szerepjátékok terén igen tapasztalt BioWare-t bízták meg féltve őrzött univerzumuk új formába öntésével. A milliók által imádott világ, és a sosem hibázó kanadai csapat kettőse fantasztikus játékot eredményezett, a KOTOR rengeteg díjat söpört be – köztük a PC Gurutól a 2003 legjobb szerepjátéka, legjobb története és az Év játéka díjat is. Ezek után nem lehetett kérdéses, hogy lesz-e folytatás. A Sith Lords ugyan már egy másik csapat alkotása, ám a minőség nem csökkent – igaz, valódi, jelentős újításokkal sem találkozhatunk a játékban.

> **["Nem hittük volna, hogy sikerül az első részhez méltót alkotni - bár minden csalódásunk ilyen kellemes lenne..."]**

Az előző rész tartalmából

Noha a Sith Lords élvezetéhez nem feltétlenül szükséges az első rész ismerete (ahogy a Birodalom visszavág sem érthetetlen az Új remény ismerete nélkül), mégis rengeteg utalást találunk majd az abban történtekre, sőt több ottani főszereplő is feltűnik rövidebb-hosszabb időre. Éppen ezért most dióhéjban összefoglalnám az első epizód tartalmát, hogy nagy vonalakban azok is tisztában legyenek a történtekkel, akik esetleg kihagyták azt a kalandot.

Az új filmtrilógia előtt járunk, nagyjából 4000 esztendővel megelőzve Anakin Skywalker születését. A Régi Köztársaság még áll, sőt a belső területeken úgy tűnhet, hogy hatalma töretlen, létezését semmi nem fenyegeti. A galaxis külső vidékein ellenben egyre nagyobb a nyomor és egyre gyakoribbak a polgárháborúk, bolygóközi viszályok. Ezt a szituációt használják ki a mandaloriak, ez a harcias és agresszív nép, akik egyik nap – öt-hat évvel az első rész kezdete előtt – megjelennek a galaxis egyik spirálkarjánál, és megkezdik a Köztársaság módszeres megsemmisítését; bolygóról bolygóra haladva előre a központ, Coruscant felé. A galaktikus béke őrzői, a jedi lovagok testületileg semmit nem tesznek a mandaloriak ellen, mégis nekik köszönhető a támadók vissza-

■ **Mikrobinak mindjárt vége lesz**

verése, mert egyes tagjaik a Jedi Tanács parancsának ellenszegülve háborúba indulnak. Közülük is kiemelkedik egy Revan nevű ifjú jedi, aki páratlan stratégiai érzékének köszönhetően hamarosan a köztársasági seregek parancsnoka lesz, és végül a Malachor V bolygón sikerül döntő csapást mérnie a mandalori seregekre.

Hogy ez után pontosan mi történt, azt senki nem tudja, mindössze annyi biztos, hogy Revan, és legközelebbi segítője, Malak a megmaradt köztársasági hadakkal eltűntek, és csak egy év múlva tértek vissza. Ám időközben gyökeresen megváltoztak, az Erő sötét oldala elcsábította őket,

Peragus
A bányabolygó különös katasztrófát szenvedett el: egy baleset következtében a planéta negyede lerobbant, s a magma megfagyott az űrben, így hozzá lehet férni a felszín alatti energiahordozókhoz. Nemrég az állomás droidjai megzavarodtak, ismét robbanásveszélyes a helyzet.

Citadel Station és Telos
A Telos a Sith bombázása után élettelenné vált. Hogy mégis eljuthatunk ide, az az ithoriaiak kísérletező kedvének köszönhető: űrállomást építettek a Telos fölé, onnan próbálják meg újjáéleszteni a bolygót. Ha sikerülne, a példát sok hasonló helyzetben levő planétán követnék...

Dantooine
A jedik akadémiájának helyszíne. Az elmúlt években sokat romlott a helyzet, a Sith-ek lebombázták az akadémiát, az emberek a romok kifosztásából élnek. Nekünk is meg kell járnunk a romokat, hogy rátaláljunk néhány válaszra – ráadásul ott van az első részből ismert kristálybarlang is...

Dxun és Onderon
Az Onderon, és holdja, a Dxun rengeteg kalandnak ad otthont. A bolygón egy polgárháborút dönthetünk el; a királynő a Köztársasághoz akar tartozni, egykori tábornoka ki akar lépni. A bolygón a mandalori seregek maradéka él, tiszteletüket ki kell érdemelnünk...

Nal Shadaa
A huttok anyabolygója mellett lebegő hold nem a törvényesség hazája: rabszolgatartók és bérgyilkosok tizedelik a népet, bűnszervezetek használják ki az életben maradottakat – itt kellene megtalálnunk egy rejtőzködő alakot.

Koribban
Az első részben Korriban a Sith-ek kiképzőközpontja volt. Most az akadémián áram is alig van, az uralkodók síremlékei beomlottak. Van itt azonban egy barlang, amit mindenképp fel kell keresnünk, ha meg akarjuk ismerni a múltunkat...

és mint Darth Revan és Darth Malak, a Sith két mestere jelennek meg újra. Tervük az, hogy bevégezzék, amit a mandaloriak elkezdtek – fel akarják számolni a Köztársaságot, helyébe pedig egy Sith birodalmat akarnak állítani (a „Sith" kifejezés azokat jelenti, akik szerint, ha van erőd, azt használd nyugodtan, nem törődve holmi morális gátlásokkal).

■ Mira eredeti zöld jedi-melltartóban

E céljuk eléréséhez mindent bevetnek: hol politikai egyezkedésekkel, hol bérgyilkosságokkal, hol zsarolással veszik át a hatalmat – ha pedig egyik sem válik be, kérdés nélkül lebombázzák a bolygót. A jedik immár testületileg is felveszik ellenük a harcot, ám az előző háborúban kimerült Köztársaság még az ő vezetésükkel sem képes ellenállni a Revan által vezetett hadaknak. Az események váratlan fordulatot vesznek, amikor Malak mestere ellen fordul. Mindenki azt hiszi, hogy Revan elpusztult; ám ez nem így történik, a jedik az utolsó pillanatban feltűnnek a színen, magukkal hurcolják, és kimossák az agyát – így a játékos csak a kaland utolsó pillanataiban, Ma-

■ Az Erő sötét oldala megint győz...

lak legyőzése előtt nem sokkal tudja meg, hogy karaktere egész végig maga Revan volt...

Négy évvel később

A Sith Lords négy évvel az első rész után kezdődik, amikor a Köztársaság még mélyebb válságban van. A mandaloriakkal és a Sith hadaival vívott háborúk következtében bolygók ezrei váltak lakatlanná, ahol pedig még élnek, ott vagy a Köztársaságot, vagy a jediket okolják a történtekért. A közember nem sokat fog fel a jedik és a Sith eredendő filozófiai ellentétéből, számukra az elmúlt évek szörnyű mészárlásai a jedi lovagrend két szárnyának belharca volt; mindenki csak Jedi Polgárháborúnak nevezi a négy évvel korábbi harcokat. Revanról szintén nem sokan tudnak, aki tisztában is van vele, hogy ki volt ő, az is csak annyit tud, hogy a háború után eltűnt. A Sith maradék erői elrejtőztek, a nyíltsisakos harc helyett az árnyakban bujkálva próbálnak meg befolyást szerezni, a jedik pedig ismét visszavonultak a nyilvánosságtól. Egy titokzatos erő azonban elkezd vadászni rájuk, és egyre kevesebben maradtak életben. A legnagyobb jedi mesterek végül a Katarron gyűltek össze, hogy titkos tanácskozáson megvitassák, mit tehetnének számuk csökkenése ellen. Túl sok eredményt nem értek el, ugyanis egyszerre pusztultak el, amikor az ismeretlen erő megsemmisítette az egész planétát... Azóta csupán maroknyi jedi él a galaxisban, ráadásul minden Sith rájuk vadászik.

Ebbe a nem túl vidám helyzetbe kerülünk bele, ráadásul meglehetősen sanyarú módon: egy szétlőtt, épp csak darabokra nem hulló űrhajón, kómás állapotban heverünk. Az első fél órában hősünket nem is tudjuk irányítani; egy kis droidot kontrollálva kell életet lehelni az első részből ismerős Ebon Hawk űrhajóba. Az irányítást végül egy Peragus nevű bányabolygón kapjuk meg, ahol emlékek és ruha nélkül térünk magunkhoz, első feladatunk pedig a szökés lesz. Az állomáson levő droidok ugyanis valamiért megzavarodtak, a sorozatos malőrök következtében pedig akár egyetlen szikra is képes lehet felrobbantani az egész helyet. Ha ez még nem lenne elég, a szükségállapot miatt rengeteg útvonal nem járható, plusz egy rakás Sith-bérgyilkos is kóricál a bázison. Még szerencse, hogy nem vagyunk egyedül, egy Atton nevű fickót kiszabadítva a börtönből, illetve egy Kreia nevű, a helyzetről sokat tudó, ám keveset eláruló jedit fellelve társakat kapunk. A meglepően hosszúra nyúló bevezető (lényegében a szabadulás Peragusról ennek fogható fel) után végül elkeveredünk a Telos nevű bolygóra; pontosabban az afelett lebegő Citadel Stationre.

Itt már rengeteg dolgunk lesz, elvégre a továbbhaladáshoz bizony szívességeket kell tennünk, és sok furcsa kalandban lesz részünk, és itt kezd el kikerekedni a háttértörténet is (főként, mikor lejutunk a bolygó felszínére) …

Sztorizgatunk

Megtudjuk, hogy hősünk egykor a jedik közé tartozott, ám a Jedi Tanács kizárta tagjai közül, mert a tiltás ellenére elment a mandaloriak elleni háborúba. Arról is szerzünk információkat, hogy a jedi mesterek a legsúlyosabb büntetést rótták ránk, azaz elvágtak minket az Erőtől. Sőt az is kiderül, hogy a háborúban a tábornoki rangig küzdöttük fel magunkat, és részünk volt az utolsó, a Malachor V-ön zajló csatában, ahol százezrek haltak meg. Innentől fogva két fő feladatunk lesz: egyrészt a magunk kedvéért meg kell tudnunk, hogy miért kaptunk ilyen súlyos büntetést, pontosan mi történt a Malachor V-ön, és miért tűnik úgy, hogy a még életben levő jedi mesterek ellenszenvvel – netán félelemmel – tekintenek ránk. Másrészt viszont mintha minden arrafelé sodorna minket, hogy találkozzunk az Erő használóit elemésztő rejtélyes erővel és megmérkőzzünk vele – mivel viszonylag hamar kiderül, ezért elárulom én is: Darth Nihilusról, egy furcsa maszkot viselő lényről van szó. Rajta kívül egy Darth Sion nevű Sith mesterrel is össze fogunk futni, néha pedig egy Darth Traya nevű harmadik gonoszról is hallani fogunk…

Mindjárt lesz nagy Sith-kozódás…

Haver, hallottál te már fair playről?

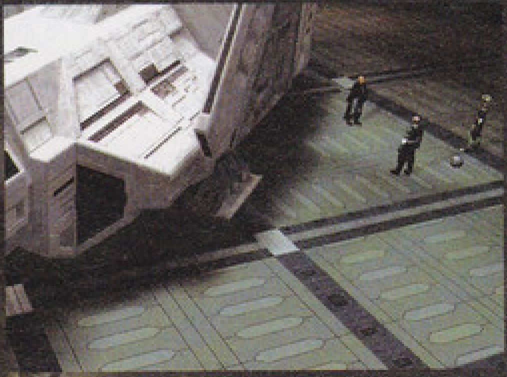
A Sith Lords legnagyobb ereje – ahogy az elődnél is – a történet, amely elképesztő erővel kényszeríti a játékost a továbbiak megtapasztalására. Ugyan az első helyszín, a Peragus talán túl hosszúra nyúlik, de ezt követően gőzerővel indul be a cselekmény. Minden újabb bolygó, minden újabb karakter információkat ad, gazdagítja az összképet, további részletekkel látja el a történetet. Ugyan olyan elképesztő fordulat nincs a játékban, mint az első részben volt (nem is biztos, hogy jó ötlet lett volna még egyszer elsütni valami hasonlót), ám az egész sztori sokkal érdekesebb, sodróbb iramú, és komorabb, mint amilyen az első része volt. A hosszadalmas bevezetőn kívül csak a játék végével akadtak problémáim, ez ugyanis nem tudott felnőni az addigi magas színvonalhoz. Mindössze az utolsó 1-2 óráról van szó, az utolsó, „titkos" bolygóról (nem nehéz kitalálni, melyik lesz az), és legfőként a végső csatáról, az utolsó beszélgetésről, amelynek elvileg minden kérdést meg kellene válaszolnia, ehelyett ott hagy minket lógva – több fontosnak tűnő történetszál nem fejeződik be, ráadásul néhány (látszólagos?) ellentmondást sem magyaráz meg…

Kedves barátaim!

A zseniális történet, és az ennek köszönhető hangulat megteremtésében oroszlánszerepet vállalnak a karakterek. Az első részben tulajdonképpen két kiemelt csapattársat (Bastila és Carth) kaptunk, a többiek sótlan figurák voltak. Itt ugyan szintén van egy, a többieknél sokkal fontosabb figura – a rejtélyes Kreia –, ám a többiek is sokkal érdekesebb karakterek, mint az első rész alakjai. Közülük is kiemelkedik két gyönyörű hölgy, Visas és a Handmaiden, akikkel rendkívül szoros kapcsolatot is kialakíthatunk (persze csak férfiként), Bao-Dur, aki technikusként szolgált alattunk a háborúban, vagy a titkolózó Atton. Mindegyikükkel elbeszélgethetünk a múltjukról, megpróbálhatjuk őket meggyőzni igazunkról – akár a jó, akár a gonosz oldal felé magunkkal húzhatjuk őket. Ráadásul a beszélgetésekkel nem csak a múltjukról tudhatunk meg további részleteket, de előnyünk is származhat belőle. Handmaiden például az echani harcművészet fogásaira taníthat meg, Kreia leckéi erősíthetik kötődésünket az Erővel, Atton pedig a gondolataink eltitkolásában nyújthat segítséget. Persze nem mindenki nyílik meg azonnal, de ha eleget törődünk velük, egyre jobban a befolyásunk alá kerülnek, egyre lelkesebben segítenek (Sith karakternél: szolgálnak) minket. A beszélgetéseink során, ha elvárásaiknak megfelelő módon reagálunk, befolyást szerezhetünk felettük – ha viszont nem a nekik tetsző módon válaszolunk, csökkenhet a belénk vetett bizalmuk. Minden további információhoz, tanításhoz megfelelő mértékű befolyás szükséges – amíg ezt a szintet nem érjük el, addig csak a már felvetett témákat tárgyalhatjuk át újra. Érdemes mindenkivel jóban lenni, mindenkivel a megfelelő módon bánni, így tudhatunk meg legtöbbet társainkról; hogy csak egyet mondjak, kiderülhet, mi volt Kreia és Revan között a kapcsolat, ha elnyerjük a vénasszony teljes bizalmát!

Ráadásul ez még nem minden, ugyanis némelyik társunkban felébreszthetjük az Erő-érzékenységet, és ötüket jedivé is változtathatjuk. Ehhez persze a teljes bizalmukat bírnunk kell, de megéri folyamatosan a kedvükben járni, mert így igen erős társakat nyerhetünk.

Mivel kalandortársaink közül vannak rejtőzködő fajták, mindenképpen szeretnék kitérni rájuk, leírva, hogy kit hol vehetünk fel, illetve azt is, miként érdemes őket használni. Az első csapattag T3-M4



Grand Theft X-Wing: ezt elkötjük

■ **Fényesebb a láncnál a kard… naná, hogy fényesebb, ha egyszer fénykard…!**

lesz, az apró tudományos droid; tulajdonképpen őt előbb fogjuk irányítani, mint főhősünket. Őt ismerhetik az előző részt végigjátszók, és ők tudhatják azt is, hogy főként zárak, kódok feltöréséhez ért, csatában nemigen jeleskedik. Megfelelően magas programozási és/vagy javítási képesség birtokában fejleszthetünk áramköreín.
Miután megkaptuk központi hősünk felett az irányítást, néhány perc múlva találkozunk a rejtélyes öreg nővel, Kreiával, aki hamarosan azt is közli,

„A Sith Lords fantasztikus játék lett - csak éppen igazi újításokat nem tartalmaz"

hogy akár az élete árán is megvédelmez minket – furcsa ez a ragaszkodás egy ismeretlenhez…. Mindenesetre ő lesz a mentorunk: ahogy egyre jobban megnyílik előttünk az Erő, sok új fogást, technikát tanulhatunk tőle. Ha a csapatban van, kicsivel több XP lesz a jutalmunk, ráadásul a köztünk levő Erő-köteléknek köszönhetően az egyikünkön jelentkező jótékony hatások mindkettőnkön kifejtik hatásukat.

Attont a Peraguson levő börtönből szabadíthatjuk ki, és nem csak a Pazaak nevű kártyajátékot gyakorolhatjuk vele bármikor, de ha összebarátkozunk, a háborúban betöltött sötét szerepéről is kifaggathatjuk. Lőfegyvereivel nem túl hatékony, de az, hogy sérülten jobban harcol, és hogy képes magához térni a legsúlyosabb sebekből is, értékessé teszi. Kellő kitartással jedit nevelhetünk belőle. A zabrak fajú technikus, a hozzánk a Telos bolygón csatlakozó Bao-Dur alattunk szolgált a mandaloriakkal vívott háborúban, de nem ezért értékes karakter, hanem azért, mert ő segít összerakni az első fénykardunkat. Szintén jól jön sokszor, hogy fémkezével képes bezúzni bármilyen energiapajzsot, legyen az területre vagy személyre ható. Belőle is faraghatunk jedit!

A következő megszerezhető karakter kiléte attól függ, hogy férfi, avagy női karaktert indítottunk. Ha férfit alakítunk az echani harcművész, Handmaiden áll be mellénk, a Telos felszíne alatt levő jégpalotában. Ha nő a karakter, akkor a Dantooineon levő Disciple lesz a társunk. Mindkettejükkel romantikus kapcsolatot is kialakíthatunk, és szintén mindkettejüket átnevelhetjük jedivé. Mindazonáltal Handmaiden a hasznosabb, ő ugyanis küzdőstílusának fogásait is megosztja velünk; Disciple viszont „csak" tudósember, ő a galaxis helyzetéről tud rengeteget (beleértve a mi múltunkat is) – csak rá kell venni, hogy beszéljen.

Következő társunk Visas Marr lesz, a vak miraluka faj (ők az Erő segítségével látnak) utolsó képviselője. Ő egy sith, Darth Nihilus egykori segítője. Ennek ellenére, amikor legyőzzük (ha 25%-ban elhajlunk az Erő valamely oldala felé, akkor támad a hajónkon), beáll hozzánk, és ettől kezdve akár az élete árán is megvéd minket. Lesz egy mandalori társunk is, Mandalor, a faj megmaradt legnagyobb közösségének vezetője a Dxun holdon válik a szövetségesünkké. Ő az egyetlen, aki annak ellenére is jól küzd, hogy távolsági harcra van kiképezve. Stimulánsokat is gyárthat, ráadásul csatapáncéljában folyamatosan regenerálódik. Bár ez csak a játék végén derül ki, ő is szerepelt az első részben …

Mindenki kedvence, HK-47 is visszatér a KOTOR 2-ben. Az élőlényeket lenéző, de hozzánk hű bérgyilkos-droid rozsdás váza az Ebon Hawk rakterében pihen, amíg meg nem találjuk hozzá a négy alkatrészt (az elsőt Peraguson, a másodikat Onderonon, a hiányzó kettőt pedig Nar Shaddaa-n). Kedvenc robotunk ugyanolyan hatékony, mint az első részben, és cinikus megjegyzései is ugyanolyan metszők.

Nar Shaddaa bolygóján több társat is szerezhetünk. Többször is megfigyelhetjük a két bérgyilkos, Mira és Hanharr nézeteltérését – jellemünktől függően akármelyik beállhat a bandába. Amennyiben inkább a jó oldal felé húzunk, úgy a fiatal emberlány, Mira fog csatlakozni, amennyiben az Erő sötét oldala felé térünk el, úgy az agresszív wookie, Hanharr jön. Mira nem túl erős karakter, bár rakétavetője olykor jó szolgálatokat tehet. Sokkal hasznosabb lehet, ha tanítványunkká fogadjuk, és így egy újabb gyönyörű jedi-lánykával gazdagítjuk a „háremet". Ellenben a vérszomjas wookie közelharcban szinte legyőzhetetlen, bár páncélt nem viselhet. Méretes pengével felszerelve, berserker módba kapcsolva bárkit képes megölni. Utolsóként G0-T0 említhető, aki szintén Nar Shaddaa-n áll be hozzánk. Ő talán a legfantáziátlanabb karakter, a Nar Shaddaa-i bűnbanda, az Exchange egyik vezetője, aki, miután felrobbantottuk a hajóját,

■ **Ez egy attack: megtámadtak!**

droid formájában áll be a csapatba. Elbeszélgetve vele kiderülhet, hogy nem olyan önzetlenül teszi ezt, mint amilyennek tűnik…

Kalandozások a galaxisban

Természetesen nem csak társaink, kísérőink jelleme változhat, hanem az általunk alakított karakteré is. Szinte minden döntésünk, minden

■ **Most jól lelőjük az agresszív tekintetű Sith rúdugrót, Darth Bubkát**

■ Galaxis Útikalauz-taktika: felmászunk a robot fejére, hátha meglepődik

■ "Ez a Jedi Hetes... a feketeleves!"

mondatunk jelentőséggel bír, ezért minden lépésünket alaposan meg kell fontolnunk. A párbeszédek során rengetegszer kaphatunk pontokat, melyek az Erő két oldala felé löknek el minket, és ha sikerül teljesen az egyik oldalnak elkötelezni magunkat, az kézzelfogható előnyökkel (tulajdonság-bónuszokkal) jár.

Ahogy azt az első részben is láthattuk, a küldetések ennél is jelentősebb szerepet játszanak jellemünk kialakításában, hiszen teljesen eltérő utakon oldhatunk meg egyes feladatokat. Ha meg kell szereznünk valamit, azt adott esetben megvehetjük, ellophatjuk, elvehetjük erőszakkal vagy zsarolással – és ez persze mind-mind kihat személyiségünkre. A küldetések rendkívül sokfélék, és kicsivel talán több is van belőlük, mint az első részben; ráadásul rendkívül fantáziadúsak és élvezetesek! Nem akarok minden poént lelőni, így csak két kedvencemet említem meg. Az első egy nyomozás, amikor egy onderoni gyilkosság szálait kell kibogoznunk, hogy egy hamisan vádolt fickót kiszabadíthassunk a börtönből. Beszélnünk kell a szemtanúkkal, meg kell győznünk őket, hogy az igazat mondják, végig kell néznünk a helyszínt, és végül meg kell szereznünk a tárgyi bizonyítékot is. A másik a Dantooine-on van: itt szerzünk tudomást arról, hogy egy zsoldoscsapat támadást szervez az egyetlen település ellen. Innentől kezdve rajtunk áll, kinek segítünk vagy kit csapunk be: aktiváljuk a védelmi ágyúkat, vagy kikapcsoljuk őket; lerakunk néhány aknát az ajtók elé, vagy éppen felszedjük az összeset; meggyőzzük az embereket, hogy lépjenek be a milíciába, vagy meggyőzzük a védőket, hogy semmi esélyük sincs... Ezernyi lehetőségünk van, ezernyi végeredménnyel!

?

Tavaly a LucasArts leépített kb. 30 fejlesztőt, akik között állítólag egy csoport a KOTOR 3 fejlesztőcsapatából való volt - ezzel együtt a projektet is felfüggesztették. Nagyon reméljük, hogy csak átmenetileg...

Ismerős rendszerek

A Sith Lords legnagyobb ereje a fantasztikus sztoriban, és a kidolgozott karakterekben rejlik – a játékmenettel sincs semmi baj, hacsak az nem, hogy újdonságot nem nagyon találunk benne. Az Obsidian a második rész készítésével töltött egy év alatt főként előbbiekkel, no meg a pályák megalkotásával foglalkozott, másra nem maradt idő. Így aztán, aki játszott az első résszel, otthon fogja magát érezni a folytatásban is – ám szerencsére olyan kényelmes és jól használható a rendszer, hogy az újoncok is azonnal bele fognak jönni.

["A játék sztorija egyenesen zseniális - simán jobb, mint bármelyik Star Wars mozifilmé..."]

A harc a jól ismer BioWare-rendszerben zajlik, azaz bármikor megállítható valós időben küzdünk. Miután kiválasztottuk célpontunkat, a képernyő alján levő menüben dönthetünk arról, mi legyen a következő cselekedetünk, majd karakterünk ezt magától végrehajtja. Ha akarjuk, akár négy parancsot is kiadhatunk, így megoldható az is, hogy használunk egy Erő-képességet, elhajítunk egy hődetonátort, majd gyors egymásutánban lecsapunk két ellenfélre. Egyszerre két társunkkal mehetünk harcba, és egy gombnyomással váltogathatunk közöttük. Pár pillanat alatt ki tudunk adni mindenkinek négy parancsot, majd a kamerát forgatva végignézhetjük, ahogy – jó esetben – legényeink és leányaink felszeletelik ellenfeleiket. Ha valami nem tetszik, gyógyítani kell, vagy érkezik néhány új ellenfél, csak leállítjuk az időt, és kiadjuk az új ukázokat. Pompásan használható, rendkívül egyszerű rendszer, remekül kiszolgálja az amúgy is nagyszerű játékot.

A leölt ellenfelek és a végrehajtott küldetések után tapasztalati pontokkal gazdagodunk, szintlépéskor pedig minden mutatónkon javíthatunk. Ebbe beletartoznak alaptulajdonságaink (például az ügyesség vagy az erő), képzettségeink (mint a lopakodás vagy a meggyőzés), harci specializációink (mint amilyen a több támadást lehetővé tevő Flurry, vagy a több életpontot adó Toughness) és Erő-képességeink. Az első két kategóriában ugyanazokkal találkozunk, mint az első részben, csak annyi változott, hogy a képzettségek ezúttal valóban hasznosak, nem elég csak a programozást és a javítást turbózni.

A harci képességek és az Erő-képességek listája rengeteget hízott az elmúlt évben, mindenki kialakíthatja saját halálosztóját, vagy éppen gyógyítóját a hatvanféle új trükköt használva. Mivel ezúttal nem húsz, hanem ötven szinten át lehet fejlődni (bár, ha erre kifejezetten nem gyúrunk rá, 30-35. szint fölé nem nagyon fogunk eljutni), szükség is volt erre, nehogy elfogyjanak a lehetőségek. A kasztunk kiválasztása sokkal fontosabb, mint az első részben. Az induló lehetőségek most is ugyanazok, mint 2003-ban (a Consular az Erő-képességek tudora, a Guardian a harc mestere, a Sentinel pedig a kettő keveréke), ám ha elértük a 15. szintet, és Visas már a csapatban van, Kreia segítségével továbbléphetünk, elnyerve egy felsőbb rangot.

■ **Most már hagyjátok abba, mert kifogy a Duracell a fénykardból...**

Három jó (Jedi Master, Jedi Weaponmaster, Jedi Watchman) és három gonosz (Sith Lord, Sith Marauder, Sith Assasin) út közül választhatunk, ízlésünknek megfelelően. A hat kaszt mindegyike egyedi képességekkel bír, csak rá jellemző Erő-képességeket kap, így ez a választás igen fontos.

Újdonság a játékban a fénykard-technikák megjelenése. Ezek tulajdonképpen harci taktikákat jelen-

■ **Megmutatjuk a kezelőfelületet is**

tenek, az egyik például akkor hasznos, ha sok ellenféllel kell egyszerre harcolni, a másik meg akkor, ha Erő-haszná-lóval állunk szemben. Összesen 11 ilyen technika van, melyek közül hét ad harci bónuszokat, a többi az Erő-használattal kapcsolatos (mondjuk harc közben is regenerálja „varázserőnket", vagy csökkenti a képességek Erő-igényét). A fentiek mellett rengeteg új fegyvert és páncélt találhatunk, méghozzá teljesen véletlenszerű módon – az ugyanis mindig változik, hogy egy adott tárolóban, vagy ellenfélnél mi található. Sokkal erősebb felszereléshez juthatunk, mint az első részben; a játék végén jedimnek 46-os volt a bölcsessége, ami nagyjából azt jelentette, hogy még a legnagyobb hatalmú Sith-eknek sem volt esélye ellenállni, amikor lebénítottam, vagy éppen fojtogattam őket...

Apró jelentőségű új elem, hogy nem csak fegyvereinket fejleszthetjük, de gyógyszereket, aknákat is készíthetünk, ha elegendő alapanyagot szerzünk. A fénykardunkat is sokkal több kristállyal díszíthetjük (lesz például ezüst vagy lila fényt adó drágakő, vagy az Erő-képességeket turbózó kavics), melyek közül a legfontosabb a saját nevünket viselő. Ez a kristály minden szintlépésünk után erősödik – feltéve, ha Kreia segít a megnövekedett erőnkhöz igazítani.

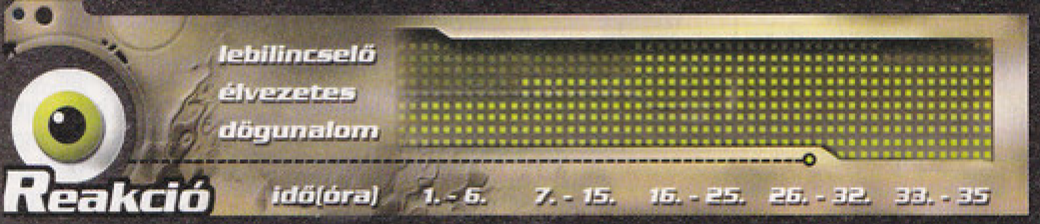
Knights of 2003

Amikor 2003-ban megjelent, a Knights of the Old Republic, egyike volt a legszebb programoknak. Mivel az Obsidiannak alig több, mint egy éve volt a folytatás elkészítésére, nem volt más választásuk, mint a régi Aurora motor használata – így aztán grafika terén nem sokban különbözik egymástól a két rész. Még az ilyen téren elképesztő tehetséggel bíró marketingesek is csak annyit tudtak kitalálni szalagcímnek a sajtóközleményekbe, hogy „vadonatúj időjárás-effektek!"... Hát tényleg, Dxunon esik az eső, meg néha villámlik, de ez sem jelentőségében, sem kinézetében nem valami elképesztő fejlődés. Az, hogy Koribbant újra felhasználták, szintén arról árulkodik, hogy nagyon kellett sietniük a munkálatokkal – főleg, mert erre a bolygóra nagyon kevés figyelem jutott (akár egy óra alatt is be lehet fejezni, és csak egy igazán lényeges jelenet zajlik le itt). Persze nem lett csúnyább a játék az első rész óta, de tisztán látszik, hogy lehetett volna sokkal-sokkal szebb is. Az egyetlen pozitív folyománya mindennek, hogy a gépigény nem növekedett jelentős mértékben. Szerencsére a játék minden részéből árad a Star Wars-hangulat: emitt néhány droid vonul el csipogva, másutt egy sullustant macerál néhány részeg, lézerpisztolyos gazfickó, a kantinban pedig természetesen twi'lek táncoslányok riszálják magukat.

A hangokkal továbbra sincs baj, mind a zseniális Jeremy Soule által írt vadonatúj zenék (az onderoni kantin muzsikája fantasztikus!), mind az újrakevert, illetve eredeti John Williams-dallamok tökéletes zenei aláfestésül szolgálnak. A több ezer mondatnyi beszéd természetesen mind szinkronizálva van, ezzel sincs gond.

A Sith Lordstól előre nem vártunk túl sokat, bejelentésekor inkább gyors pénzszerzési akciónak tűnt, mint igazi folytatásnak. Szerencsére másként alakultak a dolgok, az Obsidian emberfeletti munkával olyan történetet alkotott, amely méltó az első részhez. Komor, magával ragadó sztorit követhetünk végig, amely csak úgy árasztja magából a hamisítatlan Csillagok háborúja-hangulatot. Igaz, játékmenetbeli újításokat nem nagyon fedezhetünk fel, ám a sokkal több fejlesztési lehetőség, a különböző utakon megszerezhető karakterek, és a két oldalról teljesen eltérő, 30-35 órára nyúló történet következtében többször is bátran neki lehet ugrani a KOTOR 2-nek az unalom veszélye nélkül. Nem gondoltuk volna, de a Sith Lords fantasztikus lett; ha csak kicsivel korábban jelenik meg, biztosan nyeri az „Év legjobb szerepjátéka" díjat; így most várnia kell 12 hónapot...

Grath



A KOTOR 2 kicsit lassan indul be, de harminc órán keresztül el sem enged. Legfeljebb a meglehetősen összecsapott, a sztorit nem befejező utolsó jelenettel akadnak gondok.

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15

93%

\+ Szinte végig zseniális a sztori
\+ Sokrétűen fejleszthető karakterek

– A grafika már kissé elavultnak számít
– A végére leül a történet

Planescape Torment 95%
KOTOR 94%
Vampire Bloodlines 71%

Minimum gépigény: P3 GHz, 128MB RAM, 64MB VRAM, 1,2GB HDD

Indy és Lara törvénytelen gyermeke visszatér

Pitfall: The Lost Expedition

fejlesztő beenox shift **kiadó** aspyr **web** www.pitfallharry.com

i **A kanadai Beenox Shift csapata a játékszakma igazi „jómunkásembere". Kizárólag kész játékok más platformra való átírásával foglalkoznak, 2002-es megalakulásuk óta nem kevesebb, mint 18 ilyen projekten vannak túl. PC-n elsősorban a Tony Hawk-sorozat, míg Macintoshon a Homeworld 2, a Railroad Tycoon 3, és a legutóbbi Tomb Raider-epizód átirata szerzett nekik nevet.**

A lassan, de biztosan a nyugdíjkorhatár felé közeledő olvasók talán még emlékezhetnek az első Pitfall játékra. A program még 1982 (!) tavaszán jelent meg a mára már a bolhapiacokról is réges-rég kikopott Atari 2600-as masinára, és mértékadó játéktörténészek szerint gyakorlatilag ez tekinthető az első platformjátéknak; Sonic és Mario nagyapjának. A programban oldalra gördülő pályák sorozatán kellett átverekednünk magunkat megfelelő ütemben nyomkodva az ugrás és támadás gombjait – akkoriban természetesen mindenkit teljesen lenyűgözött ez a fantasztikusan új játékmenet. A '80-as évek további Pitfall-játékai már nem voltak ennyire magával ragadóak, ám a legendás platformer legújabb része mégsem okozott csalódást a kategória híveinek.

Harry, de nem Potter

Pitfall: The Lost Expedition PC-s konverziója szemernyit sem változott a közel egy éve megjelent PS2-es és xboxos változathoz képest. Főhősünk – kihasználva a kor lehetőségeit – igazi személyiséget kapott, így nem csupán kisebb pixelhalmaz testesíti meg jellemét, hanem rajzfilmbe illő, Rayman-szerű karaktert irányithatunk. Harry felfedező, de inkább kalandor, nem veti meg a jó vicceket, és az ellenkező nem iránt is fokozott figyelmet tanúsít, mint az már az intróból is kiderül. Legfrissebb kalandját saját maga meséli el. Minden azzal kezdődött, hogy Harry a kutatókkal teli rozoga repülőgépen kinézett magának egy helyes fiatal titkárnőt, de még mielőtt komolyabb elcsábítási akcióba kezdhetett volna, Zeusz közbeszólt, és villámaival korántsem finom landolásra kényszerítette a gépet. A katasztrófát senki sem élte túl, feladatunk a temetési rekviem megkomponálása lesz. Ja nem... Szerencsére az ejtőernyők segítségével mindenki időben elhagyta a gépet, viszont az utasok szétszóródtak Dél-Amerika sűrű dzsungelében, Harry pedig, szívén viselve sorsukat, felkutatásukra indul. Nagyjából ennyi a történet, és bár a vége felé még kerül bele némi misztikum és egy kisebb fordulat is, a sztori nem terebélyesedik ki nagyon – ami persze platformjátéknál nem súlyos probléma.

Klasszikus ugrabugra

A játékmenet nagyon ügyesen sokat átemel az eredeti Pitfallból, mégis alkalmazkodik napjaink elvárásaihoz is. Az ügyességi részekben leggyakrabban liánokon kell függeszkednünk, illetve ezekről ide-oda ugrálnunk, vagy egyéb, változatos, ügyességet és precizitást igénylő feladatokat (például már az első ős-Pitfallban is szereplő krokodilhátön ugrálást) kell végrehajtanunk továbbhaladásunk érdekében. A program ilyen tekintetben nem fogy ki az ötletekből, a játék végéig mindig belefutunk valami kellemes újdonságba.

A másik fő részt a harc képezi, a dzsungelek, bányák és hegyvidékek ugyanis telis-tele vannak

Na hol az a névbitorló Potter?

mindenféle alattomos figurákkal, akik tovább keserítik a folyamatos ugrándozás miatt amúgy sem egyszerű életünket. A gonosz majmokkal vagy pingvinekkel még könnyen elbánunk, de a skorpiók, vagy még inkább a pajzsos bennszülöttek

A "Far Cry-verő" dzsungel...

Kellett neked Colgate-et használni...

már alaposan megizzaszthatnak. Alapesetben ugrás után tudjuk a legegyszerűbb rúgást végrehajtani, de ugyanezt megtehetjük guggoló helyzetből kiindulva is, megkerülve az ellenség védőeszközét.

"Egészen korrekt platform-ugrabugra, csúf PS2-es grafikával. Csak azoknak, akik már nagyon unják a Persiát!"

Több ellenfél esetén a manőverezéssel is foglalkoznunk kell, ahol jó szolgálatunkra lesz a szinte mindig ideálisan mozgó kamera, mely szinte sohasem akadályoz minket akciózás közben. Mindez könnyed logikai részekkel megfűszerezve változatos, pörgő, de nem éppen forradalmian újszerű játékmenetet kölcsönöz a Pitfallnak. Egyáltalán nem unalmasak az átvezetők sem, Harry személyisége és humora nagyon hangulatossá teszi a rövid videókat (bár a feliratozást nem értem, miért kellett lespórolni).

Felemás szabadság

A négy fő helyszín mindegyike számos pályára oszlik, melyek között teljesen szabadon átjárhatunk. Ezzel a Pitfall érezhetően kevésbé lineáris a konkurens platformjátékokhoz képest. Gyakran kell a térképünket használnunk, hogy megtaláljuk következő úti célunkat, ez viszont kényszerűen némi bolyongással is jár: nem egyszer kell számos korábban letudott pályán ismételten átcsörtetnünk (bár néha találunk egy-egy útlevágást, teleportot). Alapvetően az egész nagy terület nyitva áll előttünk, de egyes helyekre csak bizonyos tárgyak (robbanóanyag, fáklya, gumicsónak stb.) megszerzése után juthatunk be. Ezeket a különleges holmikat a pályák egy bizonyos részén lelhetjük fel, mig egyéb tárgyakat és képességeket a helyi sámánoktól vásárolhatunk az összegyűjtögetett kincsek ellenében. A különféle pergamenek segítségével változatos információkat, esetleg titkokat tudhatunk meg a pályákról, ezen kívül lehetőségünk van plusz energiaegységekkel, vagy kulacsméret-növeléssel gondoskodhatunk a hosszú életről. Nem elhanyagolható a különböző továbbfejlesztett és speciális támadások vásárlásának opciója sem: egyes ellenfeleket például meg sem tudunk sebezni ezek beszerzése nélkül!

?

Az ezer éves régi Pitfall-lal a mai napig játszanak az emberek világszerte. Találkozóhelyük és rekordjaik listája a www.langleycreations.com címen a Pitfall menüpont alatt érhető el.

A fentebb leírtak megjelenítéséért egy legfeljebb átlagosnak mondható grafikus motor felel, amivel semmi gond nem lenne, ha nem a konzolkonverziók kisfelbontású és homályos textúrái köszönnének vissza a monitorunkon. A látványbeli problémákat azonban kiválóan ellensúlyozza a pályatervezők munkája. A táj szép, változatos és élettel teli. A zene és a szinkronhangok ugyancsak hangulatosak: Harry hangja nagyon jól eltalált (nem tudok rájönni, honnan olyan szörnyen ismerős...), a néhány megszólaló mellékkarakter hangja is rendben van. Számos apró zörejjel próbálták életre kelteni a tájat, ami elég jól sikerült is: a programhoz nagyon jól passzoló, Indiana Jones-szerű szimfonikus zenével karöltve ügyesen terelik el a figyelmet a grafikai hiányosságokról, és legalább egy végigjátszás erejéig megfelelően hangulatossá teszik a játékot.

Egyhétvégés mászka

A Pitfall Harry új része minden tekintetben korrekten összerakott kis platformjáték: se több, se kevesebb. Nem akar újat hozni a stílusba – ezt meghagyja a Prince of Persia sorozatnak –, csak szórakoztatni egy hosszú szombat-vasárnap erejéig a játékost. A közepes grafikától és a billentyűzetes irányíthatatlanságból fakadó (a játékhoz mindenképpen kontroller ajánlott!) nehezen megoldható platformrészektől eltekintve nincs benne zavaró elem, ideális kaland az újdonságra nem lételemként tekintő platformjáték-kedvelőknek.

Greg5

Oké, egyezzünk ki döntetlenben...

David Crane, a Pitfall sorozat atyja

David a '80-as évek egyik igazi nagymenő programozója volt. 1979-ben közötte volt annak a néhány embernek, akik megalapították a mára mamutcéggé nőtt Activisiont. Kulcsszerepe volt több korabeli konzol operációs rendszerének programozásában, de igazán nagyot az 1982-es Pitfall-lal durrantott, melynek (a kor szokásának megfelelően) minden részletéért ő volt a felelős. A vadonatúj játékstílussal hatalmas népszerűségre tett szert: volt, hogy havi 14 ezer levél érkezett az Activisionhöz csak ezzel az egy játékkal kapcsolatban! Egyes pletykák szerint David azért növesztett szakállt, hogy a rajongók ne ismerjék fel – ebben az időben ugyanis az Activision játékainak dobozában feltüntették a programozó arcképét is. Egyébként David barátai valószínűleg jó néhány öngyilkossági-gépszétverési kísérlettől mentették meg a kedves játékosokat azzal, hogy a megjelenés előtti héten lekötözték székéhez, és addig nem engedték el, míg nem vette ki programjából a tervezett extrabrutál fokozatot, amikor is egy szál élettel kellett volna végigküzdeni az ugyancsak nehéz játék minden egyes pályáját...
A folytatás, az 1984-es Pitfall: Lost Caverns hozta az első rész színvonalát, és bár jelentős újítással már nem tudott szolgálni, még is megnyerte többek közt az az évi Arany Floppy díjat. A sorozat a csúcson volt, több százezer darabot adtak el belőle, ami a '80-as években szinte példa nélkülinek számított, az egyik hollywoodi stúdió még rajzfilmsorozatot is készített belőle, melynek részeit szombat reggelenként nézhették az érdeklődők néhány hónapon keresztül. David számos játéka közül még feltétlen ki kell emelni a Ghostbusterst, mely szintén káprázatos eladásokat ért el. A fiatal tehetség ezek után komolyabb dolgok felé fordult: ma különféle multimédiás szoftverek programozásával keresi kenyerét.

grafika	16/25
zene	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

74%

+ változatos játékmenet
+ kellemes hangulat

- csúnyácska grafika
- néha nehéz, néha unalmas
- billentyűzettel játszhatatlan

Prince of Persia	94%
Sonic Heroes	72%
Rayman 3	87%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

Verne betör a játékpiacra

Return to Mysterious Island

fejlesztő kheops studio **kiadó** dreamcatcher **web** www.adventurecompanygames.com

i **A kalandjátékokra szakosodott francia Kheops Studio igen termékeny cég: alig másfél éve alakultak, de már három játékot (Egypt 3, Evany, Return to Mysterious Island) adtak ki – ebben hatékony technológiájuk, az Acube engine segíti őket.**

Bármilyen jóindulatúan is nézzük, sanyarú idők járnak a kalandjátékosokra. Tudom, hogy állandóan ezt hajtogatja mindenki, de valóban így van. Szerencsére még nem szükséges mentőhadjáratot indítani a műfaj fennmaradásáért mert évről-évre jön egy-egy fejlesztőcég, ki fantáziát vél felfedezni az agymozgató játékokban…

A rejtelmes sziget

A helyszín a Verne-regényből ismert Rejtelmes sziget - ugyan ez a regény szerint felrobban, itt inkább úgy döntöttek a fejlesztők, hogy szűzies, érintetlen állapotában használják fel. A főszereplő Mina, egy fekete hajú lányka, aki annak rendje-módja szerint partra vetődik a szigeten, azok után, hogy hajótörést szenved egy vitorlásversenyen. Legyengült állapotban, remegő végtagokkal, horrorpara állapotban döbben rá, hogy magáról kell gondoskodnia az elkövetkezendő időszakban, lévén egy lelket sem lát sehol. Innentől kerül a játékos kezébe az irányítás. Minát először megfelelő állapotba kell hozni a továbbhaladáshoz, azaz a földből kiásott teknőstojások feltörése után, azt

Szia, mi a sárga utat keressük…

kisebb kagylókkal fűszerezve pazar reggelit kell késziteni. Profibbak halat is foghatnak, de ahhoz már tárgykombinálás szükséges. Jól hallottátok: a lehető legjobb értelemben vett tárgyhasználati rendszerrel rendelkezik a játék, ami logikus, és ami a legfontosabb, érdekes is. Valamit valamire ráhúzva, ha értelmes a kombináció, új tárgyat alkot, amit később szét lehet szedni. Üres zsebekkel indulva, a játék végéig Mina teherbírásának kb. 80%-át leterheltem, ami körülbelül 45-65 alkotóelemet és kész tárgyat jelent! A kezelőfelület úgy van kialakítva, hogy ha jó irányban gondolkodva, mondjuk a kókuszdiót kombinálja a játékos a fémdarabbal, máris felajánlja a játék a végeredményt: a főhősnő kókuszlevet ihat és megeheti a kókuszt is. Ez persze a legalapvetőbb kombinálás és csak két összetevőből áll; később vegyi anyagok 5-6 alkotóelemes felhasználásával puskapor is előállítható. Szükség is lesz rá, itt meg lehet halni – nem vészes a dolog, az újratöltés automatikus és nem bosszantó.

Az interfész ugyan pöttyet kusza első nekifutásra, másodikra meg már vígan pakolgatja minden kalandor jobbra-balra a fellelhető cuccokat. Részben lineáris a cselekmény, mert számtalan módon elérhető egy-egy végeredmény, a játékos gondolkodásától függ, milyen tárggyal sikerül megoldania a kérdéses problémát. Mina telefonját kb. öt módszerrel lehet újratölteni, ami nem kis dolog. A játék

Kirándulás a Nautiluson

végére sok olyan tárgy lesz a puttonyban, amit, úgy tűnik, nem lehet semmire használni. Ez inkább úgy igaz, hogy azoknak a használatára nem jön rá az ember, csak sokadik próbálkozásra. Így végre nem pixelvadászat a játék: ha véletlen nem talál meg valamit Mina, megoldja máshogy.

Társakban sincs hiány: Mina megszelidít egy majmot, aki felbecsülhetetlen értékké válik, segítségével kiterjed a játéktér: felmászik mindenhova, ahova a botra szerelt hosszabbító eszközökkel sem ér el a gazdi. A bejárható terület nem nagy, de szép: előre renderelt, Myst 4-szintű, mozgó részekkel rendelkező állóképekből áll a játék, bőven elegendő vizuális élményt nyújtva. Némó kapitány tengeralattjárója különösen „valósághűre" sikeredett, ha élhetek ezzel a paradoxonnal. A zenék fantasztikusak, passzolnak a helyszínekhez és a történethez.

Sziget Fesztivál

Nem gondoltam, hogy a Republic Commando mellett jut időm és energiám bármivel játszani a hónapban, de kellemesen csalódtam és a 2 CD-s játék kb. öt órán át szórakoztatott, míg a végére értem. Kifejezetten ajánlom azok számára, akik nem beszélnek jól angolul, de szeretnének fejlődni. Bőven van idő a tárgyakat kiszótárazni, a többi jön magától. A játék ára is pozitív tényező, ugyanis budget kategóriában indul, azaz három kihagyott hagymakrémlevessel már a zsebetekben lapulhat.

-=Flatline=-

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

85%

\+ - Jó zene
- Varázslatos helyszín
- Sok tárgy

− - Nagyon rövid

Dark Fall 79%
Myst 4 89%
Sentinel 55%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 64 MB RAM, 64 MB VRAM

Izgalommentes kaland

EverQuest 2

fejlesztő sony online kiadó ubisoft web www.everquest2.com

A Sony Online kizárólag internetes játékokat készít. Nevükhöz fűződik az első igazán sikeres 3D-s online szerepjáték, az EverQuest és kiegészítői, valamint a halványabb eredményeket elérő Planetside. Legutóbbi alkotásuk a Star Wars Galaxies volt, és most elkészültek a sokak által várt Everquest 2-vel is. Ha a trend folytatódik, biztosak lehetünk benne, hogy már készül is hozzá az első kiegészítő...

Ugyan az Ultima Online volt az első sikeres online szerepjáték, a műfaj tömeges elterjedése az 1999-ben megjelent EverQuestnek volt köszönhető. A játék népszerűségének csúcsán félmillióan is több előfizetője volt, nem véletlen, hogy ez az a játék, melyhez a legtöbb kiegészítő jelent meg (a Simset is lekörözve összesen nyolc!). Amikor bejelentették a második részt, a legfontosabb kérdésünk az volt, hogy miként képzelik az óriási tömeg átcsábítását a második részre – mivel fog a második rész többet tudni, mint az első...

Új körítés

A nagy kérdésre a választ sosem adták meg tisztán – valószínűleg azért, mert a második rész megjelenésének semmilyen kihatása nem lesz az eredetire, ott simán lehet tovább játszani. A legnyilvánvalóbb különbség a két rész között természetesen a megjelenésükben jelentkezik. Míg az EverQuest 1 már három éve is borzasztó randának számított poligonok tucatjaiból felépített ellenfeleivel, elképesztően szögletes tájaival (a Quake motor nem erre készült, ugye), addig a második részben több bumpmap van, mint a Doom 3-ban, és részletesebb textúrák, mint a Half-Life 2-ben. A Star Wars Galaxies jelentősen továbbfejlesztett motorja elképesztő tudással bír, józerivel bármit képes megjeleníteni, amit a grafikusok elképzelnek. A legnagyobb baj, hogy az alkalmazott grafikusok bizony nem sok stílusérzékkel rendelkeztek – vagy legalábbis mindenkinél eltérő volt. Néhol lélegzetelállító látványban lesz részünk (például Freeport városának egyes részei gyönyörűek a repülő kastélyokkal, szobrokkal), máshol egyszerűen ocsmány lényeket, tereptárgyakat lelhetünk fel. Ráadásul a karakterekre ugyanaz jellemző, mint amit a Far Cryban is láthattunk: a sok grafikus effekt hatására elvileg jól kellene kinézniük, ám gyakorlatilag mindenki műanyag babának tűnik. A teljesen összevisszsza stílusok keverése rossz ötlet volt; a technikailag sokkal kevesebbet tudó World of Warcraft (persze ez is nézőpont kérdése: az sosem tölt, itt viszont már egy város is vagy tíz zónára van osztva...) sokkal egységesebb, és hangulatosabb látványt nyújt – és ez nem csak a mi elfogult véleményünk szerint van így.

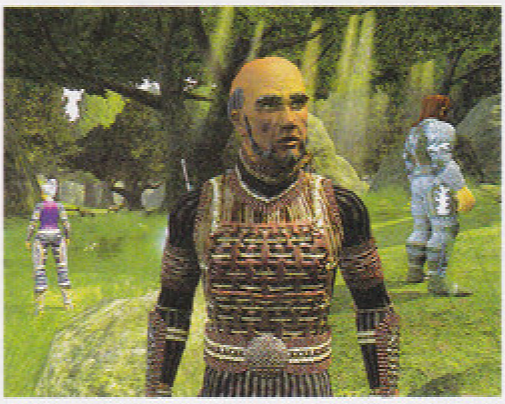
> **!** Bár a játékkal kapcsolatban mindenki fanyalog, és az európai szerverek konganak az ürességtől, a Sony nyilatkozata szerint 320 ezer EQ2-előfizetőjük gyűlt össze november óta...

„Az EQ2 technológiája nagyon erős - csak a grafikusok nem voltak elég tehetségesek a kihasználásához..."

Ehhez a látványhoz irtózatosan erős gép kell, a minimumkövetelményként feltüntetett masinán például kétlem, hogy 10 fps-nél gyorsabb lehetne. Nálunk az azoknál durván háromszor erősebb gépeken is nagyjából közepes beállításokkal fut jól a program. Az Extreme High beállításnál (ami egyébként még mindig nem rak mindent a maximumra!) simán kiirja a program, hogy az elkövetkezendő két évben nem lesz gép, ami ezt bírná... Szerencsére azonban a zenét mindenki élvezheti, és ez igazán nagy szerencse, mert fantasztikus lett. Az EQ2 további különlegessége, hogy minden szövegelést hallunk – azt is, ha küldetést kapunk, és azt is, ha egy városőr beszól nekünk.

Az első szintek

Remekül sikerült az új játékosok kitanítása! Az alapokat (mozgás, támadás) az első helyszínen, egy tengeren zötykölődő hajón kell megtanulnunk, majd amikor megérkezünk egy szigetre, ott már küldetéseket kaphatunk, itt fogunk először szintet lépni, és belekóstolhatunk a békés szakmákba is. Innen szintén hajó visz tovább választott hazánk fővárosába. Az EQ2 nagyjából öt évszázaddal az első rész után, egy kozmikus katasztrófát követően játszódik. Már csak két nagy városról tud mindenki: Freeportban élnek a gonoszok, Queynosban pedig a jók. Miután megismerkedtünk otthonunkkal, elnyertük a helyi vezetők bizalmát, nekiállhatunk a szabad kalandozásnak.



Stopposok az Azeroth-i út mellett

A szintlépések a szokásos módon történnek, szörnyek henteléséért és küldetések teljesítéséért kapunk tapasztalati pontot, szintlépéskor pedig maguktól fejlődnek tulajdonságaink, varázslataink. A játék elején mindössze négy kaszt (harcos, mágus, pap, felderítő) közül választhatunk, majd a 10. szintet elérve specializálódhatunk háromfelé. Mágusból például bűbájos, idéző és varázsló válhat, ami már egész nagy eltérést jelent. Később még egyszer változtathatunk kasztot, ilyenkor viszont már csak két választásunk lesz – az idézőből például idézőmester és nekromanta válhat.
Külön témát képviselnek a kézművesek (a kézművesség szintje és kasztja harci szintünktől és kaszttunktól független). Némi gyakorlás után itt is elkötelezhetjük magunkat három úton, majd választásunk után, elég magas kézműves-szintet elérve még egyszer lesz három választásunk. Itt ismerős

Vigyázz, rád dől a ház!

- Ha még egyszer cicusnak szólítasz, bizisten megharaplak!

dolgokkal találkozhatunk, lesznek famegmunkálók, fegyverkovácsok, szabók, ékszerészek. A két újdonság az ács, aki a házakba készíthet bútorokat, illetve a bölcs, aki varázstekercseket alkothat. A kézművesség sokkal összetettebb, mint a WoW-ban, ám a Galaxiesban tapasztalt túlbonyolított rendszertől szerencsére messze áll. Itt tulajdonképpen minden tárgy legyártása a mi aktív részvételünket igényli, mintha csak egy minijátékot kellene játszanunk.

Agresszív idők

A harc úgy zajlik, mint minden más hasonló játékban: a képernyő alján (később bármikor áttehetjük máshová) levő ikonsorba kerülnek a varázslataink, képességeink, csak rá kell bökni valamire, és azt megpróbáljuk végrehajtani. Ez sokszor nem sikerül, például egy erős ütés megtörheti koncentrációnkat, és az EQ1-ből ismert (és gyűlölt) fizzle-effekt is gyakori vendég (ez azt jelenti, hogy besült a varázslat – azon túl, hogy idegesítő, semmi értelmét nem találtuk).

A tárgyaknak nincs akkora jelentősége, mint a WoW-ban, de természetesen itt sem mindegy, hogy szakadt bőrpáncél, vagy tápokkal megpakolt teljes vértezet van hősünkön. A legjobb cuccokat egyértelműen a játékosok tudják gyártani, ezzel csak az a gond, hogy nincs semmiféle mód a szervezett kereskedelemre, nyomát sem lelni aukciós házaknak, a piacok pedig nehezen használhatóak. Szintén a tárgyakhoz kapcsolódó probléma, hogy a felszerelésünknek alig jut hely a hátizsákban: mindössze nyolc dolog fér el benne. Ezt növelhetjük zsákokkal, de mivel a zsák is helyet foglal, ez nem ideális megoldás. Az pedig végképp nem az, hogy ha beteltünk, akkor is felvehetünk bármit, csak amíg nem csinálunk helyet, addig az új dolgokhoz nem férhetünk hozzá (teszem azt találunk egy jó páncélt, de azt felvenni csak akkor tudjuk, ha mindent kidobálunk a hátizsákból, vagy visszamegyünk egy boltba), ráadásul másodpercenként

Derült égből a villám

felvillan egy nagy, vörös „Inventory is full" üzenet a képernyő közepén...

A végjáték

Nagyjából a 30. szintig vannak megfelelő számban küldetéseink, efelett egyelőre a saját szakállunkra kell kalandoznunk (maximum 50. szintig juthatunk el). A küldetések elég fantáziátlanok, 95%-uk abból áll, hogy szereznünk kell három (vagy öt vagy kilenc vagy akármennyi) szörnyalkatrészt, amelyhez legalább tízszer annyi lényt kell lemészárolni (hála a magasságos designernek, az ilyen komponensek nem a tárgylistában tárolódnak!). Naplónk minden küldetés adatait tárolja, megnézhetjük az utasításokat – mégis teljesen el van rontva a rendszer, mert nem lehet hely szerint rendezni a feladatokat, semmiféle módon nem tudjuk meg, milyen nehezek lesznek, ráadásul sokszor a küldetést adó szövegéből nem is derül ki, pontosan mi is lenne a feladatunk.

Hogy mit lehet tenni magasabb szinteken? Ha nincsenek küldetések, más játékokban ilyenkor jön a lépbe a PvP, vagyis a más karakterek elleni harc. Erre tökéletes hátteret kínál az EQ2 világa az első pillanattól valamelyik jellemhez tartozó karaktereivel – éppen ezért érthetetlen, miért nem kapott helyet ilyesmi a játékban. Ha meglátok egy nyálas, rózsaszín ruhába öltözött gnómot, semmilyen módon nem tekerhetem le a fejét, de még nem halálig tartó párbajra sincs lehetőség. Gondolom, ez lesz az első kiegészítő alapja, de ez meglehetősen tisztességtelen dolog...

Ennek hiányában marad a klánfeladatok elvégzése. Ez nagyon jó ötlet, bár én a teszt alatt nem lettem meginvitálva egyik klánba sem (ahhoz túl alacsony szintű voltam), mindenki csak jókat mondott erről. A klánok is kapnak küldetéseket, azok teljesítése alapján rangsorolják őket. Az élen levők különböző bónuszokat kapnak, így állandóan dúl a harc a legnagyobb klánok között. A megvalósítással sincs gond, minden klán automatikusan kap például saját honlapot, külön fórummal.

Havidíj

Mint szinte minden kizárólag online játszható játék, az EQ2 is használatáért havidíjat kell fizetni – ezt azonban most először forintban is megtehetjük! A www.automex.hu weboldalról rendelhetjük meg a mobiltelefonos feltöltőkártyáihoz hasonló kártyákat, amikkel, 2999 forintért 30 napos játékidőt kapunk.

A végeredmény

Bár egy ilyen játék megítélésénél a személyes ízlés rendkívül sokat számít, abban valószínűleg mindenki egyetért, hogy az EQ2 nem olyan jó játék, mint a World of Warcraft. Ez alól kivételt talán azok az EverQuest-megszállottak jelenthetnek, akiknek katartikus élményt jelent megújult formában bejárni a régről ismert tájakat, találkozni az ismert szörnyekkel.

Rengeteg érthetetlen dolog van azonban a játékban... Ilyen például az említett hiányosság, a játékosok közötti harc mellőzése. De ilyen az is, hogy karakterünket nem tudjuk kedvünkre alakítani, legfeljebb meglevő varázslataink erősebb formáinak megvételével. Mivel minden magától fejlődik, nincsenek elosztható pontok, ezért minden hasonló szintű, ugyanolyan kasztú karakter nagyjából ugyanazt tudja. Ezt az uniformizmust tovább növeli, hogy nincsenek a különböző fajoknak erősségei és gyengéi. Ki tudja, miért vették ezt ki, elvégre az EQ1-ben már szerepelt ez. Így most a trollok nem regenerálódnak, az elfek nem látnak sötétben, a hüllőemberek nem köpnek savat, az ogrék pedig nem erősebbek különösebben egy gnómnál.

Hogy a végére ne csak szidjam a játékot, megemlítem, hogy viszonylag kész állapotban jelent meg, bugokkal nem nagyon találkoztunk, és a mintegy húszórányi tesztidő alatt csak egyszer szakadtak le alólunk a szerverek. A kijelzőket is kedvünkre alakíthatjuk-helyezhetjük – ez kell is, mert az alapbeállítás rendkívül sok helyet vesz el. Összességében az EverQuest 2 nem kínál semmi jelentős újdonságot más MMO játékokhoz képest. Standard fantasy világot kapunk, standard fantasy karaktereket, és lehet szeletelni végtelen számban a standard fantasy ellenfeleket. Ettől függetlenül ugyanúgy rá lehet kattanni, mint az első részre – de a mai, sokkal erősebb versenyben ezt vélhetőleg nagyon kevesen fogják megtenni. Lehet, hogy Amerikában más a helyzet, de az európai szerverek konganak az ürességtől, megesik, hogy a városban mi vagyunk az egyetlen kalandozó. Ez pedig minden online játék végzete, elvégre ezeket a világokat a karaktereknek, a játékosoknak kellene formálnia...

Grath

grafika	22/25
zene	15/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

79%

\+
- Helyenként gyönyörű
- Az EQ1-játékosok számára tökéletes lehet
- Forintban is elő lehet fizetni rá

–
- Sokkal hangulattalanabb, mint a WoW
- Óriási a gépigénye

World of Warcraft	97%
Star Wars Galaxies	86%
Saga of Ryzom	61%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 7 GB HDD

Amikor a játék jobb mint a film, avagy a dízel diadala

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay Director's Cut

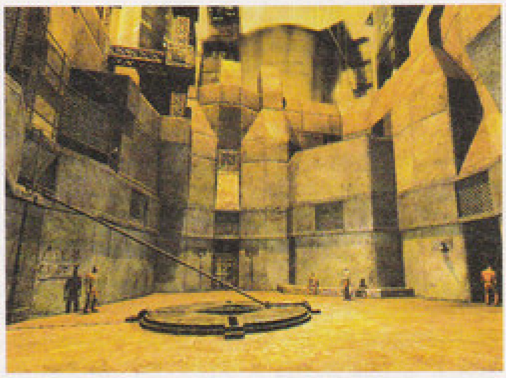
fejlesztő starbreeze **kiadó** vivendi **web** www.riddickgame.com

A Starbreeze 1998-ban alakult svéd stúdió, főhadiszállásuk Uppsalában található. Eddigi legnagyobb projektjük a 2003-as Enclave üsdvágd-RPG volt, mellyel – bár a kritikusok szívét nem hódították meg – sikerült nevek szerezniük a szakmában. Nem is szegte kedvüket a mérsékelt lelkesedés, következő projectjük az Enclave 2 címet viseli.

Szebb, mint a Doom 3. Forradalmasítja az akciójáték műfaját. Sokkal jobb, mint az alapjául szolgáló film. Ilyen és ehhez hasonló képtelen kijelentésekkel bosszantották az Xbox-tulajok a PC-s játékosokat tavaly nyáron, a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay megjelenése után, akik vérmérsékletük szerint vagy parttalan vitába szálltak a hőzöngőkkel, vagy mindentudó mosollyal várták, hogy a játék az FPS-műfajra leginkább alkalmas platformon is bizonyítson. Tavaly december végén el is érkezett az idő, hogy a mozivászon előtt szerzett élmények felidézésére tett erőtlen kísérletek után meglássuk, Vin Diesel hogyan domborít a monitorokon...

Riddick hazatér

A kijelentés talán erős, és szubjektív vélemény lévén vitatkozni is lehet vele, de szerintem egy FPS-nek PC-n a helye, pontosabban fogalmazva, egy FPS-hez egér és billentyűzet kell. Jómagam is büszke Playstation 2-tulajdonos vagyok, és mindenki Billjének varázsdobozán is volt alkalmam kipróbálni egy-két first person shootert, így tapasztalatból állítom: nem jó érzés, ha a legvadabb tűzharc kellős közepén úgy kell fordulni, mintha nem a főszereplő szemén át, hanem egy tank ormótlan lövegtornyából szemlélném az eseményeket... Talán a következő generációs konzolok kinövik ezt a hibát és sikerül találni hozzájuk olyan megoldást, amivel fotelban kuporogva is oda célozhatunk mozgás közben is, ahova akarunk – én viszont addig is kötöm az ebet a karóhoz.

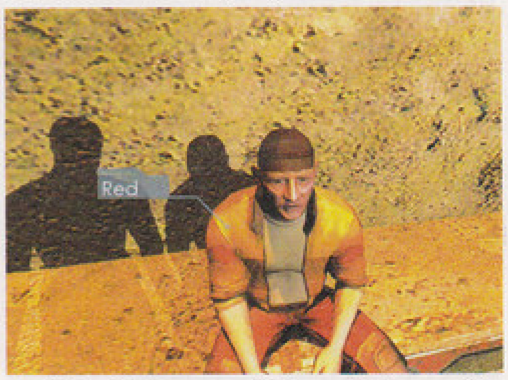


Tiszta udvar, rendes ház

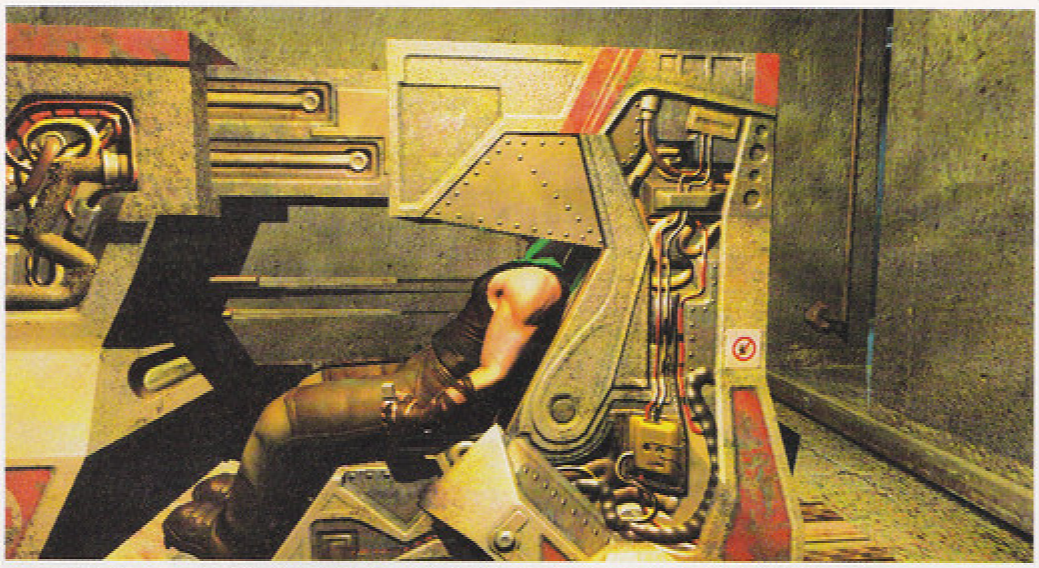
Amig a fejlesztők a Riddickhez hasonló átiratokkal lepnek meg bennünket, az FPS-ek szerelmeseinek nincs oka aggodalomra, hogy lemaradnak a legjobbakról. A játék PC-s változata ugyanis a kötelező grafikai szintlépésen túl jó néhány extrával érdemelte ki a Director's Cut, azaz rendezői változat alcímet. A magasabb felbontáson, a gyorsmentés lehetőségén és a kényelmes irányításon túl vadonatúj pályákat, ellenfeleket, egy szép nagy fegyvert és a végigjátszás után elérhető, igényesebb DVD-filmekből ismerős, ám a játékok történetében eddig példa nélküli – de remélhetőleg hagyományteremtő – rendezői kommentár módot is kapunk. Az pedig, hogy a csillogó felszín alatt mi rejlik, hamarosan szintén kiderül...

"Ha nagy leszek, világítani fog a szemem..."

A játék főmenüjébe lépve azonnal szembeötlik az odafigyelés, amivel a témát kezelték a fejlesztők, és el is felejtjük, hogy egy Riddick-akciófigura és egy szállítmány „Sötétben is látok" feliratú póló között dobták piacra a PC-s változatot. Az ötletes menüanimációk még akkor sem mentek az agyunkra, mikor végigbújtuk a konzolátirathoz mérten bőséges beállítási lehetőségeket, és dicséretes módon a töltőképernyőre is elkisér bennün-



Üdv, Zalatnay művésznőt keressük



Az az átkozott dauerbura már megint becsípte a hajam

Ezt a börtönben sem hiszik el...

ket – annak az illúzióját keltve, hogy tudjuk, menynyit kell még várni, amíg a csillagszemű főszereplő bőrébe bújhatunk, amivel nálam rögtön egy piros pontot szerezhet egy játék. Talán lustaság, vagy lappangó autizmus, de szeretem nézni, ahogy helyettem malmoznak, amíg én a tükön ücsörgök...

A bevezető animációk között (melyekből a filmek ismerői a marketingszövegek ismerete nélkül is rájöhetnek, hogy a játék a Pitch Black és a Sötétség krónikája előtt játszódik), egy rövid álom-jelenet keretében a fejlesztők betanítják nekünk a kezelést. A játék menetébe tökéletesen illeszkedő gyakorlópálya azonban nem csak a játékos idomítására szolgál; az Escape from Butcher Bay saját hangulata is belopja magát agyunk rejtett zugaiba, és nem is ereszt, míg kopasz hősünk el nem hagyja a börtön marasztaló falait.

A reménytelenség rabjai

Ébredésünk után nem sokkal megérkezünk az ismert univerzum legkeményebb fegyintézetébe, Butcher Bay börtönébe. Miközben az ittlétünket megkeserítését személyes küldetésének tekintő főőr, Abbott a cellánkba kisér, alkalmunk nyílik megtapasztalni a börtönélet keserű hangulatát, majd a cellánkba érkezés után rögtön el is kezdhetjük a szökésen való munkálkodást. Ehhez a bennünket vendégül látó intézmény mellett a lakótársak alapos ismerete is elengedhetetlen. Az ismerkedés meglepő módon nem csupán abból áll, hogy küldetésekhez próbálunk neveket kapcsolni – hamar rádöbbenhetünk, hogy eleven világba csöppentünk, élethű és könnyen beazonosítható, megkedvelhető vagy adott esetben gyűlölhető karakterekkel, akiket hihető célok motiválnak arra, hogy a főszereplő segítségét kérjék a sajátjukért cserébe. Mi pedig segíteni is fogunk mindenkinek mindenben, mert hiába marasztalnak oly lelkesen a minden lépésünket figyelemmel kísérő őrök, nekünk dolgunk van egy bizonyos bolygón, ahol sokak számára az első az utolsó naplemente is lesz egyben... Azt talán negatívumként is értékelhetném, hogy semmi sem szab gátat cselekedeteinknek, csupán egy-két karakter hozzánkállása (sic!) módosul cselekedeteink nyomán, igazi reakciót csak öklünkkel csikarhatunk ki a fogolytársakból – de ezt minden különösebb engedékenység nélkül betudhatjuk annak, hogy a rabok elsődleges célja a túlélés a Butcher Bayben, nem pedig az állófogadások megtartására alkalmas társasági légkör kialakítása. Mindenesetre tény, hogy az igazán emlékezetes karakterek, mint például a Fallout 2 Hakuninját idéző Pope Joe (aki aktív segítséget vállal az éjjellátás megszerzésében), vagy a börtönbéli boxmeccseket szervező Centurion szerepjátéki mélységekig vonják be a játékost a történésekbe.

Az óvatosan adagolt kalandjáték-elemek kellemes pluszként szolgálják a játékmenetet anélkül, hogy elterelnének a fősodortól, vagy akár bosszantóvá válnának. Tény, hogy néhány küldetés akár aprólékos nyomozómunkát is igényelhet, de a feltétlenül szükséges kötelező küldetések megoldása adja magát, a macerás feladatokat pedig a türelmetlenebbek nyugodtan otthagyhatják a következő palimadárnak. Akárcsak a pályák legkülönfélébb pontjain elhelyezett cigis dobozokat, melyek hányattatott sorsa a kommentárral támogatott játékmód során derül ki, és amelyeket különféle, rendkívül érdekes extrákra válthatunk a főmenüben, mint például a grafikai vázlatok és bemutatók megtekintése.

> **"A Riddick játéknak legalább annyira jó, mint amennyire rossz filmnek. Azaz nagyon."**

Duke Nukem Now

Ismerve hősünket, aki gonoszabb, mint egy ételallergia, keményebb, mint Kalifornia kormányzója, személyisége pedig megszámlálhatatlan fokozott biztonságú börtön priccsén kérgesedett, nem meglepő, hogy nem pusztán felebaráti jóindulatból segíti az elítélteket piszkos kis céljaik elérésében. Én sem értem, hogyan tudtak egy olyan karaktert szimpatikussá tenni, aki szinte az összes, rosszfiúkra jellemző stílusjegyet magán hordozza, de tény, hogy a kopasz antihős bőrében jól érzi magát a játékos. Annak ellenére, hogy – mintegy megcáfolva a Half-Life első része óta aranyszabálynak tekintett „A játékos akkor érzi *ott* magát, ha a főszereplő személyisége elsikkad" nézetet – Riddick akkor is Riddick marad, amikor mi irányítjuk. Ezt nemcsak azért érezhetjük, mert eddig példátlan módon sikerült úgy megvalósítani azt, hogy a főhős teste látható legyen játék közben, hogy ne legyen zavaró – hanem abból is, hogy Vin Diesel ördögi basszusa időről időre feldörren, hogy a furion gondolatait közvetítse. Ezek leggyakrabban pusztán megjegyzések a környezettel vagy a szereplőkkel kapcsolatban, de sokszor a játékost is

Tudom, tudom: kiesik a vérem...

Hardverteszt

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A méréseket a Chronicles of Riddick első fél órájában külső és belső tereken a fraps nevű programmal végeztük.

Konfiguráció	Maximális	Közepes
P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro 1280x960	25 Fps	32 Fps
P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro 1024x768	40 Fps	45 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4600 1024x768	15 Fps	20 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4600 800x600	16 Fps	22 Fps

A Chronicles of Riddick káprázatos képi világának sajnos megvan az ára. A nagyobb teljesítményű gépeken szaggatásmentesen futott a program, ám a közepes és kisebb konfigurációkon jelentős butítások ellenére sem voltunk képesek a játék ideális futtatásához szükséges sebességet elérni.

Mivel a Riddick játékmenete némileg lassabb mint az elmúlt hónapok FPS-eiben megszokhattuk, 25 képkocka/másodperc mellett már érdemes próbát tenni vele.

pcg

segítik, finom utalásokkal terelgetve a helyes ösvényre. Egyéb jeleket a küldetésnapló megnyitása nélkül nem is kapunk. Ahogy az a képekből is látszik, a Riddickben kezelőfelület szinte nincs is, a történet előrehaladtával folyamatosan gyarapodó életerőnkről csak harci szituációkban kapunk visszajelzést, és lőszertartalékunkról is csak a fegyverek tájékoztatnak, tovább segítve a beleélést.

Tomboló ököl

A jócserkészi segítőkészség vagy a környezet és magunk ismerete természetesen egy jó akciójátékban sohasem elég önmagában a továbbjutáshoz. A Riddickben pedig agresszív megoldások egész tárházát vethetjük be, ha a békés megoldások nem működnek (vagy nem akarjuk kipróbálni őket). A játék jelentős részében csak az örök elől könnyen elrejthető fegyverekre, vagy puszta ökleinkre támaszkodva tudunk továbbjutni, árnyékról árnyékra surranva fogunk közlekedni lopakodó üzemmódban, melynek aktiválásához mindössze annyit kell tenni, hogy legörnyedünk. Ilyenkor megváltozik a látómező, és a program kék szűrővel jelzi, ha láthatatlanok vagyunk az örök számára. Az osonó játékmód annyira jól illeszkedik a játékmenetbe, hogy második természetévé válik annak is, aki alapvetően irtózik az ilyen stílusú játéktól (ezt tapasztalatból mondom...). Amikor pedig a történet közepe táján szert teszünk Riddick éjjellátó képességére, már csak az ellenfél hivogató tarkója tud kicsalogatni a sötétből, amire a lesből támadó ruhaszárító kötél módján reagálva, és az ezüstösen fénylő látószervet vérszemre cserélve csapunk le mit sem sejtő áldozatunkra. Ilyenkor a választás a mi kezünkben van, dönthetünk a nindzsamód történő hátulról becserkészés mellett, vagy támadhatunk szemtől szembe is. A játék zseniális közelharci rendszerének köszönhetően utóbbi esetben sem vagyunk esélytelenek – még akkor sem, ha esetleg fegyverekkel sokkal jobban ellátott ellenfél kerülne utunkba, hiszen egy mozdulattal saját dugájába dönthetjük azt az ostobát, aki ellenünk fordítja fegyverét. Ha pedig az ellen hozzánk hasonlóan primitív gyilokkal van felszerelkezve, utcaiverekedés-szimulátorba illő csörtére kerül sor. Néha pöttyet olcsónak (és frusztrálónak) tűnt az a megoldás, hogy a fegyverek csak az ismert DNS-mintával rendelkezőknek hajlandók engedelmeskedni (tehát nekünk eleinte nem nagyon), de amint ráérez az ember a sötétség ízére, nem is hiányolja a lőfegyvereket. Legalábbis, amig nem botlik egy olyanba, amit használni tud...

Abban a pillanatban azonban, amikor az árnál, csavarhúzónál, hegyes fadaraboknál vagy a jó öreg csontkalapácsnál civilizáltabb fegyverekre tesz szert hősünk, felhagyhatunk a kúszó-mászó életmóddal, és két lábra egyenesedve, ám még mindig előrelátó óvatossággal rohamozhatjuk meg fogvatartóinkat. Ezeken a részeken le is enged kissé a játék, a hagyományos FPS-játékmenetet kapjuk, a jól megszokott eszközökkel, úgymint pisztoly, shotgun, gépfegyver, chaingun és gránátok. Természetesen az, hogy megszokott, nem jelenti azt is, hogy unalmas: élvezetesek ezek a részek is, ha nem is jelentenek akkora kihívást. Ennek két oka lehet: egyrészt a mesterséges intelligencia gyakran nincs a helyzet magaslatán, másrészt a lövöldözős részek tipikusan olyanok, amiket könnyebbre kell írni, ha az elsődleges platform vezérlője alkalmatlan a gyors és pontos célzásra, és mélyebb beavatkozást igényel a játékos dolgának megnehezítése.

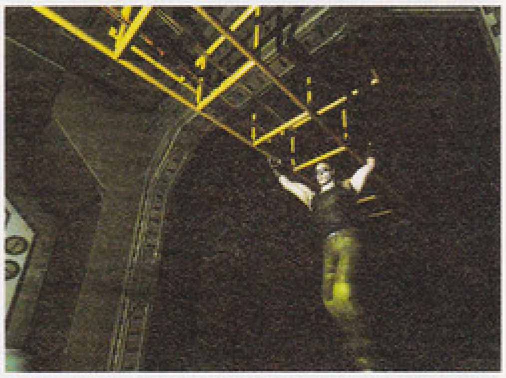
Ha a rendező vág

Mint az a cikkből és a játék címéből is kiderül, nem egyszerű átirattal van dolgunk, a srácok a Starbreeze-nél megragadták a kínálkozó alkalmat, és néhány extrával tették még csábítóbbá a 2004-es év egyik legnagyobb meglepetésének bizonyuló játékot. A két bónusz pálya jól illeszkedik a játékmenetbe, aki nem tudja, észre sem veszi, hogy utólag kerültek be, aki pedig Xbox után PC-n is kipróbálja, elégedetten veheti tudomásul, hogy nem volt hiábavaló a döntés. Kellemesen pörgős pályákkal bővült a kaland, melyeken végre beülhetünk az oly sok bosszúságot okozó Riot Guard vasketrecébe is, és sátáni kacaj kíséretében oszthatjuk az áldást az örökre. Az igazi ajándék azonban a kommentár mód, mely a játék befejezése után nyílik meg.

A DVD-filmekből már megszokott módon a játékban felbukkanó objektumokat használva a fejlesztők gondolatait, tapasztalatait és véleményét hallgathatjuk meg saját munkájukról. Természetesen a játékbeli szinkronhangokat a fiúk nem tudják utolérni, felejthető, ám néhol megdöbbentően őszinte előadásban hallhatunk érdekes részleteket a fejlesztésről. A játéktervezés felől érdeklődők számára különösen izgalmas lehet, hogy miért van por a szellőzőkben, vagy hogyan készültek a graffitik a börtönben, de laikusok is bőven találhatnak érdemes információkat. No és persze ne feledjük azt sem, hogy a játék bőven van elég jó ahhoz, hogy így is érdemes legyen végigjátszani!

Hangok az árnyékban

Méltán érdemel külön fejezetet a játékban használt szinkron és a hangeffektek. Az aláfestő zene tökéletesen kíséri és támogatja a hangulatváltásokat, a

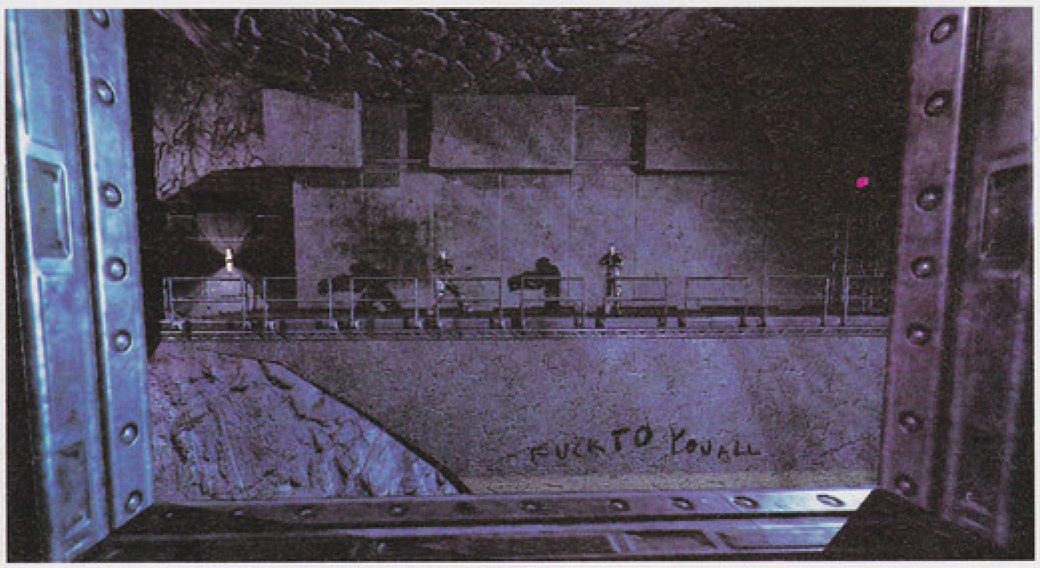


Elvisszük a hátunkon a plafont!

Tabló az elítélt fejlesztőkről

hangok pedig hihetően és pontosan jelzik vissza cselekedeteinket, legyen szó akár egy létra megmászásáról, a ravasz meghúzásáról, vagy egy orr betöréséről. Mégsem ezek azok a dolgok, amik magasan az átlag fölé emelik audio-téren a Riddicket, hanem a szinkronstáb. Mondhatnánk, hogy könnyű dolguk volt a fejlesztőknek a filmes háttérrel, de a meglévő eszközöket tudni kell jól felhasználni, és a Starbreeze ezen a téren is kiemelkedő munkát végzett. A primet nem túl meglepő módon Vin Diesel viszi, akiről nehéz elhinni,

"Reméljük, a jövőben sok játékban látunk majd valami olyasmit, mint a Riddick rendezői kommentárja!"



Szobánkból csodálatos kilátás nyílik a szomszéd uránbányára.

■ **Hello, Vin vagyok. Én tudok a legmorcosabban nézni egész Hollywoodban.**

hogy nem valami, a B kategóriás színésznőcskék szilikonműtéteihez hasonló céllal elvégeztetett beavatkozás nyomán kapta a hangját. Feltűnik mellette a rapsztár Xzibit, és a Fallout narrátorát és a Hellboy címszereplőjét alakító Ron Perlman is, de a többi, főleg szinkronszerepekben domborító színésznek sincs oka szégyenkezni.

falak nem pusztán a játéktér korlátai, szerte a játékban a helyszínnek megfelelő ábrák és feliratok borítják őket, és ha netán elégedetlenek lennénk a dekorációval, alkalmunk nyílik az ellenfelekből nyert festékkel tovább ékesíteni a környezetet. A tárgyak mind hihetően lettek elhelyezve, és mindig van látnivaló a gondosan felépített helyszíneken.

Ami a sötétség mögött van

Bár az Xbox-verzió után elhangzott, a grafikát Doom 3-i magasságok fölé emelő kijelentések még mindig túlzásnak tűnnek, tény, hogy a portolással járó megnövekedett részletességgel alaposan sikerült meghaladni a meglehetősen jó felhozatalú tavalyi év grafikai átlagszínvonalát. A normal mappinggel, per-pixel árnyékolással, dinamikus világítással és minden egyéb földi jóval felvértezett engine az alkalmankénti fagyásoktól eltekintve elfogadható sebességgel és problémamentesen hajtja a játékot, miközben szemünk egy pillanatra sem pihenhet. Túlzás nélkül kijelenthető, hogy rendkívül ritka az az odafigyelés, amivel a karaktereket és a környezetet kezelték a fejlesztők. Ugyan az ellenfelek terén érthető okokból minimális változatossággal találkozunk, a játékban minden egyes NPC saját, jól felismerhető külsővel, sőt stílussal bír, és ugyanez elmondható a pályákról is. A

?

DVD-nken video-interjúkat találhattok a film és a játék sztárjaival: Vin Diesellel, Ron Pearlmannel, Xzibittel, Kristin Lehmannal, és Cole Houserrel. A magyar felirattal ellátott interjúkat az Animációk könyvtárban keressétek!

A hasonló jellegű látványvilág miatt helytálló a Doom 3-hoz való hasonlítgatás, azonban a karakterek esetén ez érvényét veszti. Ugyan a mimika nem közelíti meg Carmackék munkájának színvonalát, maguk a modellek és a rajtuk feszülő textúrák hajszállal kellemesebb látványt nyújtanak, legalábbis emberek esetében. A játékban – nagy sajnálatomra – rendkívül kis számban előforduló földöntúli rémségek ábrázolása ugyanis finoman szólva is felemás. Az ember uralta területeket elhagyva az addigiaknál jóval szegényesebb változatosságú, külsejű és intelligenciájú ellenfelekre bukkanunk – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ilyenkor viszont megjelenik az emberi ellenfelek esetében ritkán tapasztalható félelem. Bár elemi erejű rettegés nem tölti el a játékos szívét, kétségkívül okozhatnak kellemetlen perceket a falakon rohangászó vagy épp tömegekben támadó szörnyhadak.

Butcher Bay az alagút túloldaláról

Ugyan a bevezetőben említett kijelentések közül néhány még most, a PC-s verzió után is erős túlzásnak hat, tény, hogy a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay képes arra, hogy visszaadja a játékosok hitét a filmadaptációkban. Izgalmas történettel, újdonságként ható játékmenettel

■ **Pardon: Mit nem szabad csinálni?!**

és kezelőfelülettel, kiváló grafikával és ha lehet, még jobb hangokkal bizonyítja, hogy lehet ezt jól is csinálni, és fölösleges olyan, új kategóriát teremteni az átiratoknak, ahol a legmagasabb pontszám a többi játék középszintjét sem éri el...

Ahogy azt filmes játéktól elvárhatnánk (ha a testvérkéi nem okoztak volna akár csak tavaly annyi fájdalmas csalódást), a Riddick amellett, hogy a filmek főszereplőjének bőrébe enged belebújni, számos háttérinformációval is kiegészíti a moziban szerzett többi haszontalan ismeretet. A kaland során Riddickkel együtt fogjuk felfedezni a furionok különleges képességeit. Ezzel együtt a játék azok számára is élvezhető, akik mérsékeltebb csodálattal szemlélték hősünk filmes kalandjait; ők jól kidolgozott és csipetnyi mágiával megszórt sci-fi univerzumban játszódó lopakodós akció-FPS-t fognak – garantáltan! – élvezni. Talán kicsit rövid ideig, mivel a játékidő tapasztaltabb akciójátékosok számára a 10-15 órás intervallum alsó hányadán ér véget, és a multiplayer mód teljes egészében hiányzik – de ne legyünk telhetetlenek. Ha szerencsénk van, a Riddickkel új időszámítás kezdődik a filmek alapján készült játékok számára. A labda fel van adva, remélhetőleg a kiadók és filmgyárak alaposan megfigyelték az ütőtechnikát...

Jatfield

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15

93%

összhatás 4/5

+ Részletgazdag és szép látvány
+ Nagyszerű szinkron
+ Kiváló hangeffektek
+ Sokféle stílus jó összhangban

- rövid, nincs multiplayer
- Az MI gyakran buta

Doom 3	93%
Half-Life 2	95%
Far Cry	93%

Minimum gépigény: P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,7 GB HDD

■ **Hát téged miért csuktak le?**

■ **Nem árulták el, hol van Cini cellája...**

Két keréken, nyakig sárban

MTX Mototrax

fejlesztő aspyr **kiadó** aspyr **web** www.aspyr.com

i **Az 1996-ban alapult texasi Aspyr főleg játékkiadást végez (a Macintosh-piacon abszolút piacvezetők, PC-n kis halnak számítanak), de újabban elkezdtek belső stúdióikban fejlesztéssel is foglalkozni. Az MTX Mototrax az egyik első komolyabb saját játékuk – csak így tovább!**

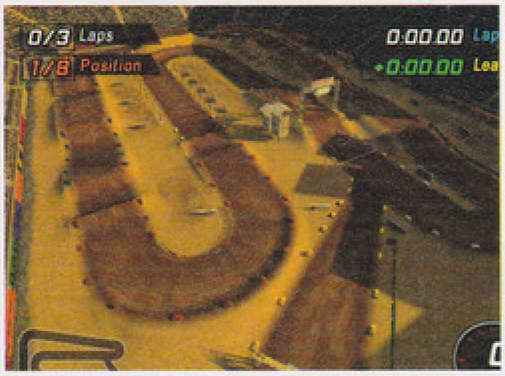
Hihetetlen, de igaz: immár kerek öt éve, a Microsoft által jegyzett Motocross Madness 2 óta nem próbálhatta ki magát a PC-s társadalom igazi terepmotoros játékban. Még ennél is szomorúbb, hogy míg a négykerekű járgányt alánk adó programokból szinte havonta jön egy-egy jobb darab, addig a motorok szereplése – a Moto GP és a Superbike sorozatok leállása után – a 2003-2004-es években olyan ritka volt, mint tengeralattjárón a rácsos ablak. Szerencsére az Aspyrnél úgy döntöttek, ezt nem hagyhatják annyiban, és némi késéssel ugyan, de PC-re is kiadták konzolokon szolid sikereket aratott arcade motorjátékukat.

Konzolátiratról lévén szó, ne várjunk szimulációt a játéktól. Egyszerű, könnyed játékmenetről van szó,

> **"Jelenleg a legjobb terepmotoros játék PC-n - igaz, a konkurencia nem nehezíti meg különösebben a dolgát."**

ami viszont ezúttal nem azt jelenti, hogy könnyen és gyorsan kitanulhatjuk a program minden csínját-bínját. Nem nyílegyenes betonutakon fogunk száguldani, hanem hepehupás, néhol kisebb hegyekkel tagolt földúton, illetve sárban, a sok bukkanó legyőzése már önmagában nagy kihívást jelent. Ezt tovább fokozza, hogy súlypontunkra is figyelnünk kell, főleg a levegőben – arról nem is beszélve, hogy a dombok tetején pontosan megfelelő időben kell elrugaszkodnunk, ha nem szeretnénk, hogy a többiek villámgyorsan elhúzzanak felettünk. Ha mindezeket a fogásokat elsajátítottuk, akkor jön csak a java, hiszen a levegőben több mint száz (!) különböző akrobatikus trükköt adhatunk elő a közönség legnagyobb örömére és esetenként továbbjutásunkat jelentősen előmozdítva.

A történet mód az új Need for Speed-epizódhoz hasonlítható leginkább. Győzelmeinkkel párhuzamosan nyílnak meg az új pályák, motorok és trükkök, a versenyek közben pedig üzeneteket kapunk drukkereinktől és ellenfeleinktől – no és a szponzorok is felfigyelnek ránk előbb-utóbb. A karrier nem teljesen lineáris, a szabad motorozás, és a két fajta krosszverseny között szabadon váltogathatunk. Nagyon hiányoltam, hogy sima versenyekkel ellentétben, (ahol nyolc nehézségi szint között állíthatjuk be ellenfeleink képességeit), történet módban egy fokozat van csak, aminek nehézsége elég hullámzó. Hasonlóan fájdalmas, hogy sajnos hiányolnunk kell az időjárás és a napszakok beállításának lehetőségét is.



Itt fogunk mindenkit legyalázni

Pósalaki bá' is mondta: ugorgyunk!

Mire a játék végére érünk, harminc pálya és számtalan motor fog rendelkezésünkre állni, hogy kipróbálhassuk magunkat az igen kidolgozott többjátékos módban. Hét hús-vér riválissal együtt a pályákon jelentősen nagyobb élményben lehet részünk, mint az egy idő után kiismerhető gépi játékosok ellen – főleg hogy a pályaszerkesztőnek köszönhetően a megmérettetések helyszíneinek csak képzeletünk szabhat határt.

A grafikától nem fogunk hanyatt esni, a textúrák nem túl részletesek, de a motorosok szépen kidolgozottak, ruhájuk koszolódik, és a fizikájuk is teljesen rendben van. A papírmasé-fák és közönség csak ritkán szúr szemet, de ezt 2005-ben már nehéz megbocsátani. A motorhangok és környezeti zajok puritánsága miatt kárpótol az igényes, zúzós zene. Olyan bandák számai kaptak helyet, mint a Static-X, a Dope, Slipknot, vagy a Metallica. Példaértékű válogatás! A játék már csak kizárásos alapon is az év legjobb motoros játéka, reméljük, nem kell újabb öt évet várnunk a következő hasonló játékra!

Greg5

grafika	18/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15

81%

összhatás 4/5

+ Sokféle trükk
+ Karrier mód
+ Remek zene

- Csúnyácska grafika
- Gyenge hangok
- Se időjárás, se napszakok

Superbike 2003 80%
Motorcross Madness 2 84%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 600 MB HDD

Féregirtást vállalunk!

Worms: Forts Under Siege

fejlesztő team 17 **kiadó** sega **web** www.wormsforts.com

i **Az angol Team 17 csapata idén ünnepli alapításának 15. évfordulóját. Az egyetemistákból összeállt társaság az Amiga-korszak egyik legendás fejlesztője volt, olyan játékokkal, mint az Alien Breed, a Superfrog, vagy a Project X. 1995-ben adták ki a végtelenül egyszerű ötleten alapuló, de annál szórakoztatóbb Wormsot, amit azóta 11 folytatás követett, 10 különféle platformon.**

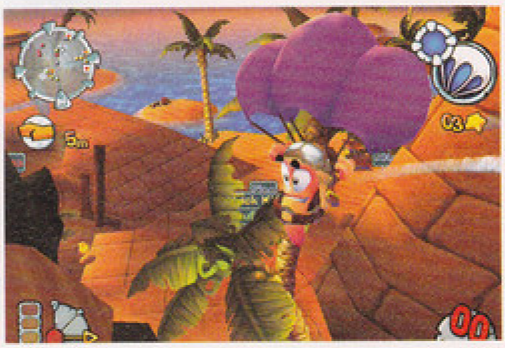
Ha az öreg Freud még élne, valószínűleg kedvére való téma lenne, hogy miért szeretnek az emberek brutális kaliberű fegyvereket lóbáló kukacokkal játszani. Mi inkább nem kísértjük a mester szellemét, és minden pszichoanalízis nélkül simán csak kijelentjük, hogy a Worms-sorozat népszerűsége, ha kicsit meg is kopott az utóbbi években, továbbra is töretlen. A rajongók hosszas siránkozásának engedve a fejlesztők 2003-ban végre mertek nagyot változtatni a játékon, és 3D-be helyezték a vidám kukacháborút. A menetrendszerűen következő folytatásban ismét óriási jelentőségű, ám ezúttal játékmenetbeli változásnak lehetünk szemtanúi: a játékban megjelent a minden eddigi megszokást, rutint felborító, teljesen új stratégiai és taktikai elemeket magával hozó építkezés. Lássuk, mekkora sikerrel!

Egy újabb kupac kopasz kukac

Az alapok változatlanok: 4 kukacból álló csapatunkkal körökre osztottan próbáljuk megkeseríteni az ellenfél életét. A saját körünkben a rendelkezésre álló idő alatt mozoghatunk, cuccokat vehetünk fel, lőhetünk – és most már építkezhetünk is.

Az építkezés nagyon egyszerűen zajlik: mintha csak egy fegyvert használnánk, kiválasztunk egy rendelkezésünkre álló épülettípust (ezekből ugyanúgy véges számút kapunk, mint a fegyverekből), majd a helyét az előre meghatározott pontok közül, és a hős kukac máris felhúzza az adott építményt. Ilyen objektumból meglehetősen sokféle van. Az alap tornyok csak arra jók, hogy a tetejükre felmászva új, meglehetősen brutális rögzített lövegekből szórhatjuk az áldást az ellenfélre. Sokkal érdekesebbek az extra épületek, mint a fegyvergyár (állandó utánpótlást biztosít az égből sűrűn potyogó dobozok által), a kutatólabor (növeli a fegyvereink sebzését), vagy a kórház (feltámaszthatjuk az elhullott hős kukacokat). Az összes épületet automatikusan fallal köti össze a játék a főhadiszállásunkkal, vagy egy másik épületünkkel – azonban ha ez a fal megsemmisül, a végén levő épület is azonnal megy a levesbe, sőt, az is mind, ami ezáltal elveszítette a kapcsolatot a központi toronnyal. Mindez ahhoz vezet, hogy a tűzerőnket sokkal inkább az épületek pusztítására, és az ellenfél vonalainak okos, koncentrált támadására kell fordítanunk, mint a férgek irtására, mert sokkal többet érünk el vele. Egy jól irányzott csapással a vesztettnek látszó összecsapás is megfordítható, az izgalom végig garantált. A játékot az ellenséges főhadiszállás elpusztításával nyerhetjük meg, de addig persze nem lesz egyszerű dolgunk, hiszen a kukacok képesek a sérült épületek javítására, vagy az elpusztítottak újjáépítésére is (ebből adódóan egy csata nagyon hosszú ideig eltarthat).

["Nagyon nagy ötlet, érthetetlen, buta hibákkal a kivitelezésben. Mi egyelőre maradunk a Worms 3D-nél..."]



Reszkessetek, jövööööööök....

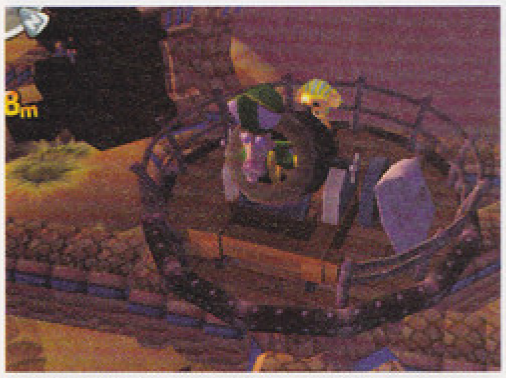
Choose Lee, a kínai légiósunk

Hulljon a férgese!

A fegyverkínálat a sorozatra jellemző módon teljesen elborult szerszámokból áll. A szokásos mor-

Féregtelenítés Egyiptomban

dályok (rakétavető, gránát, öreg mami, a postagalamb, és a többiek…) mellett elsősorban a brutális ostromfegyvereké a főszerep. Megjelennek az ötvenes évek sci-fijeit idéző otromba lézerágyúk, az ókori katapultok, vagy a kedvencem, a hűtőgép-vető, ami egy ormótlan fridzsidert hajít az ellenfélre, amiből nagyot robbanó fagyasztott menyétek (!) pattognak szerteszét… A Worms 3D-ben szerzett célzási rutinnal másodpercek alatt belerázódhatunk az új epizódba – e nélkül viszont kénytelenek vagyunk végigszenvedni a borzasztó hosszadalmas és rossz tutorialt, amit az ellenségeinknek se kívánunk. (Hm, ha jobban belegondolunk, nekik azért igen…)


Vigyázzon atyám, indul a móka…

Az épületekre helyezett hangsúly miatt a kukacokkal való mozgás, ugrálás, és akrobatikus jetpack-manőverek ideje lejárt, a játékmenet inkább az „építek valamit, aztán a toronyból leugrom, a ládát felveszem, visszamászok, és gyorsan lövök egyet" receptet követi. Az AI okosan építkezik, félelmetes precizitással céloz, de néha nagyon bután játszik: ostobán választ fegyvert, nem veszi fel az orra előtt heverő ládákat, össze-vissza csámborogva pazarolja az idejét. A pályák sajnos elég kicsik, de jól fogják meg, és parodizálják ki a helyszínek (az ókori Egyiptom és Spárta, a középkori Japán, valamint a Kerekasztal lovagjainak kora) jellegzetességeit.

A Worms mindig is multiplayerre teremtett játék volt, és a Forts is egymás elleni küzdelemben mutatja meg igazi erejét, érdemes a fantáziátlan kampány és a gép ellen való szenvedés helyett rögtön erre az opcióra rárepülni. Ennek ellenére a játék hivatalos internetes szervere, az egykor (a Worms Armageddon idején) zsúfolt Wormnet ma kong az ürességtől, tucatnyi próbálkozásból ha két-szer-háromszor sikerült ellenfelet találnom rajta…

Kukacoskodás

Amíg a Worms 2D-s volt, aprólékos, kézzel rajzolt, rajzfilmszerű grafika volt jellemző rá. Ugyanezt a stílust próbálta meg 3D-s poligonvilágba átültetni a Worms 3D – inkább kevesebb, mint több sikerrel. A Worms Forts mintha meg sem próbálná kiköszörüli ezt a csorbát: ugyanazok a szögletes formák és sivár textúrák köszönnek vissza a bántóan kis méretű pályákon… Nem hogy nem fejlődött a grafika a Worms 3D óta, de talán még vissza is lépett egyet-kettőt – ráadásul az elmúlt egy évben elillant az újdonság varázsa, úgyhogy 2004 legszebb játékainak látványorgiái után egyenesen mellbevágó a Worms Forts. A zenei aláfestés hozza a szokásos szintet (a jó öreg Björn Lynne nem nagyon tud hibázni), a hangeffektek viszont meglepően lélektelenek, unalmasak és kevés van belőlük (az ugrást kommentáló „hóóó-hopp!" cincogás már harmadik-negyedik hallásra is irritáló, márpedig itt rengeteget kell majd ugrálni).

Ezek mellett még az építkezéssel megbolondított játékmenet elcipelné a hátán a játékot, de sajnos a pályák nemcsak kicsik, de ötlettelenek is; a kamerakezelés pedig kész rémálom, nem lehet annyira kizoomolni, hogy rendesen belássuk a pályát. Ráadásul csak most értünk el a legnagyobb szívfájdalmamig: a terep, ami eddig szabadon rombolható volt (ami nemcsak hangulati pluszt, de kihasználható taktikai elemet is jelentett), az új részben sérthetetlenné vált, csak az épületek rombolhatók.

Amerika meghódítása

Mivel a Worms-sorozat hagyományosan leginkább Európában erős (Angliában a Worms 2 ma is ott van a budget kategóriás eladási toplistán!), a Team 17 úgy döntött, csak az öreg kontinensen terjeszti a játékot a hagyományos kiadó-disztribútor-nagyker-kisker láncon keresztül. Amerika meghódítására azt a tervet eszelték ki a srácok, hogy a játék egy órás időkorláttal ellátott teljes verzióját ingyenesen letölthetővé teszik, és a kódot, ami ezt a verziót teljes értékű játékká változtatja, egyenesen a fejlesztőktől lehet megvásárolni, potom 30 dollárért. Hogy ez a terjesztési módszer sikeres lesz-e, egyelőre a jövő zenéje, mi mindenesetre drukkolunk, mert mindenképpen szimpatikusabb, mint távoli rokona, a Steam (legalábbis jelenlegi formájában)…

! A játékban nem kevesebb mint 27 féle fegyver használható, köztük olyan ősklasszikusok, mint a trójai szamár, és olyan új kedvencek, mint a jávorszarvas-vető, vagy az egyiptomi főpapot kilövő ágyú…

Ezzel hogy fogok célozni…?

A gyorstüzelő hörcsögágyú büntet

Elképzelésem nincs, miért kellett ezt az egyszer már leprogramozott, jól működő dolgot kivenni a játékból!

Vérzik a szívem a Worms Fortsért… Az építkezés hatalmas ötlet, ügyesen lett megvalósítva, felfrissíti a játékmenetet, és eddig nem látott stratégiák kiötlésére, új taktikák bevetésére kényszeríti a játékost, amellett, hogy megtartja a régi jó Worms-hangulatot. Ez a lehető legjobb, ami egy tíz éves sorozattal történhet! Ezt a remek alapot sikerült borzasztóan buta hibákkal, és fantáziátlan pályákkal olyan szinten elrontani, hogy ami papíron még minden idők legjobb Worms-játékának ígérkezett, az végül a sorozat egyik gyenge közepes, nem éppen szórakoztató és élvezetes tagjaként fog bekerülni a történelemkönyvekbe. Tíz éve sírunk a nagy újításért a Team 17-nek, és szomorú, hogy most, amikor megkaptunk, nem tudunk neki maradéktalanul örülni.

Hancu

grafika	19/25
zene	11/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

74%

+ Az építkezés óriási ötlet!
+ A szokásos mókás körítés

- Nem rombolható a környezet
- Elbaltázott kamerakezelés
- Fantáziátlan pályák

Worms 3D 83%
Creature Conflict 79%
Worms Armageddon 88%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 800 MB HDD

Az elveszett Settlers fosztogatói

Settlers: Heritage of Kings

fejlesztő blue byte kiadó ubisoft web www.siedler.de

i A Blue Byte 1988-ban alapított német fejlesztőcsapat, főhadiszállásuk Düsseldorfban található. Az amigás idők óta két híres sorozattal képviseltetik magukat a játékvilágban: a Settlers és a Battle Isle játékokból több mint 5 millió kelt el világszerte (főként Európában, ahol a játékaik hagyományosan népszerűbbek, mint a tengerentúlon). Néhány éve a stúdió a Ubisoft tulajdonában van.

A játékvilágban meglehetősen ritka jelenség egy sorozat ötödik részének megjelenése. Csak az igazán nagy nevek képesek arra, hogy ilyen sokáig húzzák, és sokszor nincs is benne sok köszönet (elég, ha a rohamosan hanyatló színvonalú Tomb Raider-szériára gondolunk).

A Settlers-játékokkal eddig nem volt gond: mind a négy kellemes színfolt volt a sablonstratégiák között, és méltán tudhattak magukénak tekintélyes rajongótábort az első Settlers amigás debütálása (1993) óta. A folytatás azonban alaposan megbolygatja majd a hívők lelki békéjét: a Settlers: Heritage of Kings ugyanis szinte minden tekintetben szakított az elődökkel.

Egy örökség feledése

Nem véletlen, hogy a játék címe nem követi az eddigi számozást. Ez bizony nem a Settlers V, és ha nem tudnánk a játék címét, nem gondolnánk, hogy az ismert sorozattal van dolgunk – sokkal előbb tippelnénk a The Nations vagy a Spellforce jól sikerült klónjára. A Settlers: Heritage of Kings (pontosabban szólva a Siedler: Das Erbe der Könige, hiszen a játék még csak német nyelvterületen jelent meg – az angol verzióra február második feléig várnunk kell) lemondott arról az egyedi játékszemléletről, ami az előző négy Settlerst jellemezte. Az erőforrás-kezelés és a területfoglalás ezúttal sokkal kisebb szerepet kapott, és a játék már nem az átlagpolgárokra fókuszál. Búcsút inthetünk a rengeteg, különféle nyersanyag termelésére szakosodott munkás harmonikus együttélésének; nincsenek már a birodalmunk határain belül utakat kitapósó egységek, nem fut össze a kovács és a hentes a pékhez igyekezve. Cserébe hangsúlyosabb, de még mindig egyszerűen kezelhető harcot kapunk, plusz rengeteg csatát, hősöket és néha egészen grandiózus hadmozdulatokat – a végeredmény valahol az eddigi Settlersek és a tucat RTS-ek közötti, egyértelműen az utóbbiak felé húzó hibrid, ami nem biztos, hogy ötlettelenebb, de mindenképpen lelketlenebb az elődöknél.

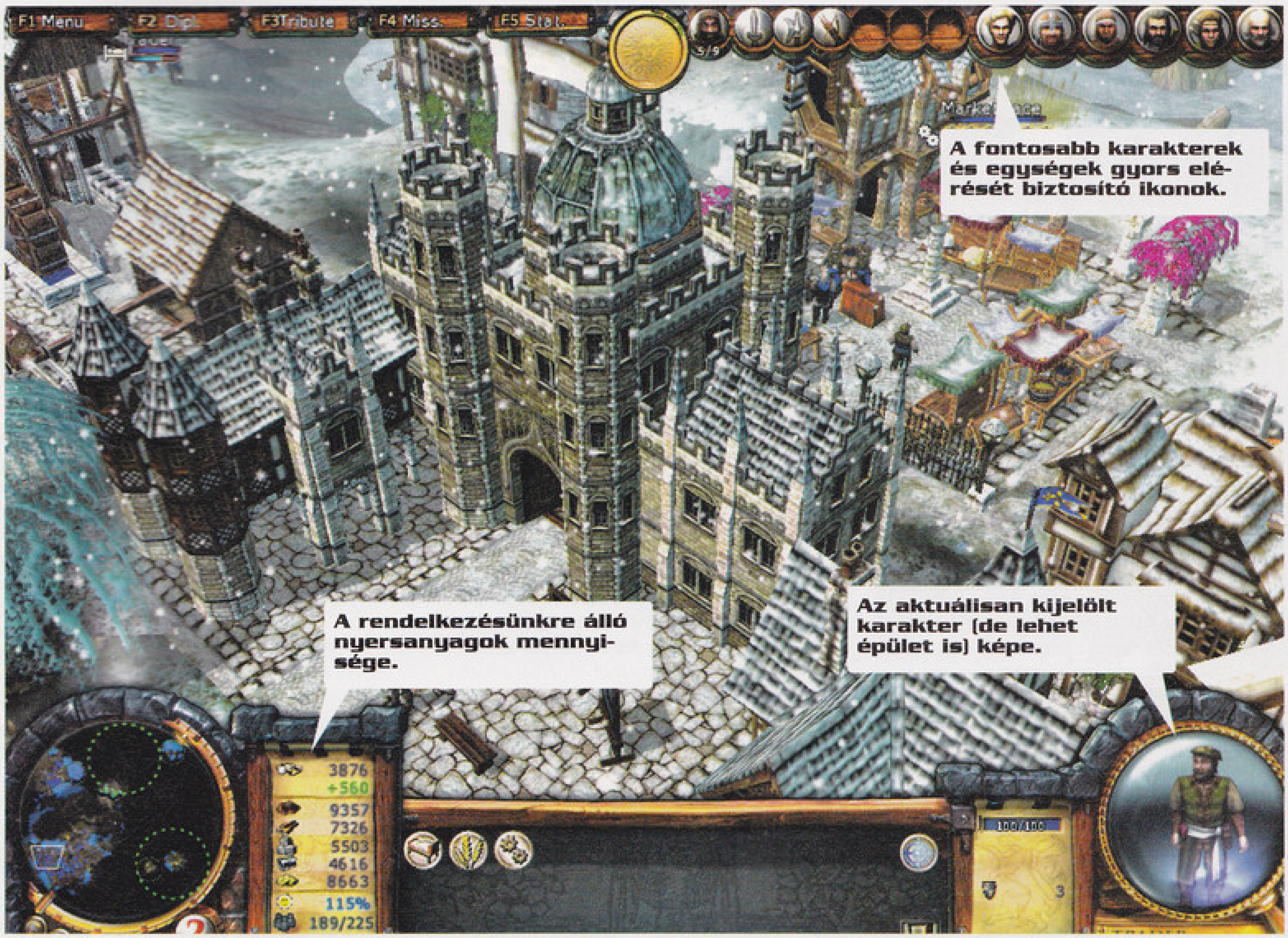
["Kellemes RTS, gyönyörű grafikával - ha nem erőltették volna rá a Settlers nevet, jobban lelkesednénk érte..."]

Hősködés

A fentiekkel egyébként szinte minden rosszat elmondtam erről a „mostohagyerekről", ugyanis a jó hír az, hogy a Blue Byte már megint valami elképesztő nívón tálalja a játékot. Valósidejű stratégia ma már nehezen elképzelhető gazdag kerettörténet és hősök nélkül, és a Heritage of Kingsben mindkettőt megkapjuk. A sztori egy királyságban játszódik, ahol az addig békés tartományokat haramiák kezdik feldúlni. Hamar kiderül, hogy a rablótámadások mögött egy Mordred nevű fekete lovag áll, aki nem átallja az időjárást is megváltoztatni sötét terveihez. Ellene szövetkezik a hősök maroknyi csapata, élükön Darióval, akinek megölték a banditák az édesanyját, de halála előtt a kedves mama még a fiára tudott bízni egy ősi ereklyét és egy sötét családi titkot... A történet kliséi ellenére kellemes, fordulatokkal teli, és ahogy kell, lassan bontakozik ki a küldetésekben és az átvezető animációkban. A korrekt sztorivezetést csak a kissé halovány szereplők zavarják meg olykor, de nem olyan mértékben, hogy ne lehetne szurkolni értük. A hősök a játékmenetben is komoly feladatokat kapnak: általuk szerezhetünk be információkat a tartományok lakosaitól (minden térkép egy tartományt jelez), és vállalhatunk küldetéseket. Emellett a harcokban és felderítéskor is nagy hasznukat látjuk, elsősorban speciális képességeik miatt. E képességek kivétel nélkül hasznos trükkök, amelyek között találunk néhány egészen ötleteset is. Dario például egy sólyommal rendelkezik, akit előre tud küldeni felderítésre, illetve a sólyom szemén keresztül madártávlatból is szemlélheti a játékteret. Ari, a láthatatlan-

Lehullott a hó: itt a Bard's Tél

Hőseink szedett-vedett csapata



ságra is képes íjászlány egy csapat banditát tud segítségül hívni szorul helyzetben, Helias, a pap pedig megtérít, és így a saját oldalára állít néhány ellenséges egységet. Találunk még a jók oldalán csapdaállító gyógyítót, pallost lóbáló lovagot és tüzérségi specialistát – de Mordrednek is megvannak a maga hősei, akik közül különösen a Kerberos nevű félelemkeltő harcos tud kellemetlen lenni. A hősöknek tehát nagyjából olyan szerepük van a játékban, mint a Warcraft III-ban: nélkülük nem teljesíthetők a térképeken található küldetések, viszont a végső győzelemhez nagy szükség lesz a többi egység segítségére is.

Mr. Fekete eltévedt a Republic Commandóból, és most bosszút forral

Az erő hét forrása

A birodalom alapját képező telepeseink nem tűntek el teljesen a játékból. Bár a halászt és a hentest már hiába keressük, a játék hét különböző erőforrása körül azért még nagy a sürgés-forgás. A legfontosabb nyersanyag – és ezt multiplayer játékban tanulhatjuk meg a leghamarabb – az ember. A Heritage of Kingsben több várost kell építenünk, és minden egyes város növeli egységeink létszámlimitét (hasonló megoldást láthattunk a Rise of Nationsben is). Új várost csak kijelölt helyszínen (site-okon) alapíthatunk egy jelentéktelennek látszó, ám annál fontosabb városközpont felhúzásával, ezért a játék korai szakasza azzal fog telni, hogy a fel nem fedezett területeken keresünk ilyen helyszíneket. Nem túl szerencsés, hogy csak a városközpontok növelik a létszámlimitet, azok viszont jelentős mértékben. Így a játékos egyrészt nincs rákényszerítve több város kiépítésére (hiszen elég, ha egy jól fejlett városa és még két-három elfoglalt városközpontja van), másrészt aránytalanságot okoz ezen épület fontossága (mondanom sem kell, multiban többnyire a legtöbb városközpontot birtokló játékos nyer). Ha már van központunk, munkásaink felépíthetik a további öt nyersanyag (fa, kő, vas, agyag, kén) termelésére és feldolgozására alkalmas létesítményeket, a polgárok megélhetéséhez szükséges lakóházakat és farmokat, a fejlesztéseket és bónuszokat adó épületeket (iskola, alkimista műhely, kovácsműhely, templom stb.) és a harci egységeket termelő kaszárnyákat. A munkások közül közvetlenül csak szolgáinkat irányíthatjuk, akik univerzális egységek: az építésen kívül az említett öt nyersanyag kitermelésére is alkalmasak (noha nem végzik olyan hatékonyan, mint az erre szakosodott bányászok). Ahogy szolgáink kezdik kiépíteni a várost, úgy népesítik be a városközpontból kirajzó munkások és polgárok az épületeket (a tanárok az iskolát, a papok a templomot, és így tovább). Őket már nem irányíthatjuk, élik mindennapi életüket, nekünk csak vigyáznunk kell rájuk – és a védelem mellett lakóházakat és farmokat is biztosítanunk kell nekik. Végül az utolsó nyersanyag a pénz, amit polgárainktól kapunk adó formájában bizonyos időszakonként, és szolgáink mellett harci egységeinket fizethetjük ki vele (tehát a közvetlenül nem irányítható egységeink tartják el az irányíthatókat). A városközpont aránytalanságától eltekintve jól kitalált, egyensúlyban levő rendszert

Szerintem

A Settlers az első, immár több mint tíz éve megjelent amigás verzió óta a kedvenc városépítő stratégiám, ezért nagy reményekkel és várakozással ültem le a legújabb epizód mellé. Vártam, hogy telepeseimmel újra benépesítem a birodalmamat, hogy a geológusokkal kikémlelem, majd katonáimmal lerombolom és elfoglalom az ellenfél területén lévő nélkülözhetetlen, és stratégiailag fontos erőforrásokat. Felkészültem, hogy a sorozat hagyományaihoz híven majd hosszú órákra magára hagyom a gépet szépen működő és fejlődő városommal, hogy kitermeljem az ellenfél legyűréséhez szükséges regimentemet.

A Heritage of Kings kipróbálása után azonban szomorúan kellett tapasztalnom, hogy a játékból szinte minden elveszett, amit a nagy elődökben szerettem. Az új terjeszkedési rendszer, a város működése, az útjukat szépen lassacskán kitaposó, fát hordó telepesek, a visítozó és dagonyázó malacok a böllér udvarán, és az eddigi elbűvölő grafika sajnos mind kimaradtak a legújabb Settlersből. Mindettől függetlenül megpróbáltam úrrá lenni csalódottságomon, és elfogadni, hogy a legendás név már nem azt jelenti, amit egy évtized alatt megszoktunk tőle. Erőnek erejével vettem rá magam, hogy nekiálljak felfedezni a Blue Byte legújabb világát, ám minden próbálkozásom ellenére a Heritage of Kingsben képtelen voltam úgy elveszni, ahogy eddig mindegyik elődjében. A Settlers „5" káprázatos grafikájú stratégiai játék, de sajnos a látvány kivételével szinte semmiben sem emelkedik ki a konkurensek közül. Olyan játék, amiben a sorozat fanatikus rajongói mindenképpen csalódni fognak, egy játék, ami mindenképpen többre lett volna érdemes… és egy játék, amely mindezek ellenére kitűnő tanulóköre lehet mindazoknak a játékosoknak, akik még csak most teszik meg első lépésüket a valós idejű stratégiai játékok világában – hiszen a Heritage of Kingsben elvégzett lecke nagyszerű ugródeszka lehet komolyabb és értékesebb programok kipróbálása előtt.

Sasa

79%

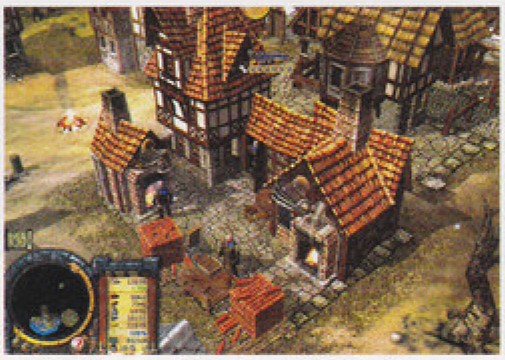
Dario megvan, de hol lehet Luigi?

Nem rossz a vízeffekt, nem rossz!

képez a hét nyersanyag, és ha valamelyik fogytán van, a termelő szolgák átcsoportosításával viszonylag könnyen pótolható a hiány – ez mindenképpen dicsérendő, már a gördülékeny játékmenet miatt is.

A jég hátán is

A város kiépítését az időjárás-erőmű zárja, ami a harci egységekkel tud hatékonyan együttműködni. Az erőművel meghatározhatjuk, milyen körülmények uralkodjanak a tartományban. A három lehetőség – eső, havazás, napsütés – kihatással van a hadviselésre. A napsütés a normál játékmenetnek felel meg, míg esőben kisebb a látótávolság, így jobban meg lehet közelíteni észrevétlenül az ellenséges városokat. A legnagyobb ötlet a havazáskor jelentkező fagy, ekkor ugyanis a befagyott folyókon-tavakon át is közlekedhetünk, és nemcsak hogy rövidebb úton, de akár egy fontos védelmi vonal (például lövegtornyokkal védett híd) megkerülésével juthatunk az ellenséghez. Még több ilyen mókát kellett volna az időjárás-erőműhöz fejleszteni, ezt a hármat kevésnek érzem… Esőben beragadhatnának például az ágyúk a kátyúkba, lehetne szeles időjárás is, ami az íjászok hatékonyságára lenne rossz hatással, és így tovább – nem érzem kiaknázottnak az épületben rejlő lehetőségeket (talán a már fejlesztés alatt álló kiegészítőben…). A befagyott folyón közlekedő, hősök által vezetett hadsereg ezzel együtt nagyon jól használható trükk multiban is, jól lehet rá taktikát építeni. Különösebb taktikázásra egyébként nem lesz szükség, mert a játékban szereplő néhány harci egységgel (könnyű- és nehézgyalogos, könnyű- és nehézlovas, íjász, ágyú) egyrészt könnyű bánni, másrészt mind a más RTS-ekből ismert kő-papír-olló elvet követik. Ezen kívül a küldetések nem nehezek, csak nagyon hosszúak, többek között a butácska AI-nak köszönhetően. Az egységek intelligenciájával nincs baj (az útkeresés például remekül működik), de úgy tűnik, az ellenség eszét összetett mesterséges intelligencia helyett néhány olcsó scripttel próbálta kiváltani a Blue Byte. Nem ritka például, hogy megindul egy számláló visszafelé, és amint lejár az általa jelzett idő, egy semmiből megjelenő nagyobb csapat támad a városunkra… De ha az ellenfél rendelkezik is bázissal, nem használja túl okosan. Csak kisebb csapatokat küld városainkra, és a program scriptjei sűrűn besegítenek neki az egységek termelésében – az ötvenedik öngyilkosjelölt rablócsapat levágásakor pedig már kissé unalmasnak tűnik a játék.



Zajlik az élet Aprajafalván

Egy sorozat vége?

Ez lett hát a Settlersből: egy kommersz, de jól kivitelezett stratégia, ami legfeljebb nyomokban (polgárok mászkálása, több nyersanyag) emlékeztet a korábbi Settlersekre. A „just for fun" mottójú örömjátékot felváltotta a játékmenetbe precízen behuzalozott küldetésekre épülő, élvezetesnek mondható egyszemélyes játékmód, és a játékrendszer van annyira jó, hogy a multiplayer opciót is érdemesítse néhány partira. Viszont eltűnt a skirmish, a pályaszerkesztő, a véletlengenerált térkép, és szinte az összes hangulati elem, amit a Settlersekben annyira szerettünk. Aki a korábbi élményt keresi, és bumfordi, nagyfejű telepesek vidám nyüzsgésétől hangos birodalomra számít, nagyon nagyot fog csalódni, és legfeljebb a lélegzetelállító grafikával és a remek, gyors motorral (házilag optimalizált Renderware) vigasztalódhat – no meg a zenével, amely talán az egyetlen játékelem, amiben a Settlers: Heritage of Kings egyértelműen veri az elődeit. Ezt leszámítva a játék nem méltó a „Settlers" névre – viszont semmi baj nem lenne vele, ha nem e néven jelent volna meg. A Heritage of Kings ideális tanulójáték mindazoknak, akik most ismerkednek a valósidejű stratégiákkal – keményvonalas Settlers-rajongók viszont messzire kerüljék el!

Stöki

grafika	24/25
zene	15/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15

84%

összhatás 4/5

\+ Meseszép grafika
\+ Csodálatos zene
\+ Korrekt játékrendszer

– Szakítás az elődökkel
– Nulla Settlers-hangulat
– Hosszú távon unalmas, gyenge AI

Settlers 3 88%
Settlers 4 80%
The Nations 76%

Minimum gépigény: 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

Settlers: Heritage of Kings
Interjú

A Settlers-sorozat legújabb tagjáról a német fejlesztőcsapat vezető programozójával, Dietmar Meschede-del beszélgettünk…

PC Guru: Mennyit változott a Settlers-sorozat fejlesztőcsapata az első rész óta?
Dietmar: Sokan vannak köztünk, akik dolgoztak az előző részeken, néhányan (mint Thoman Friedmann vagy Andreas Suika) pedig a kezdetektől a csapat oszlopos tagjai – és a többiek, akik a Heritage of Kingsnél csatlakoztak a bandába szintén mind nagyon tehetséges, kreatív fejlesztők.

PC Guru: Miért jelenik meg a játék más-más címen Európában és Amerikában?
Dietmar: Németországban a játék The Settlers – Heritage of Kings címen jelent meg, és ugyanilyen néven fog kijönni a többi európai országban is februárban. Amerikában viszont a „settler", azaz telepes szóról a történelmi sajátosságok miatt egészen más jut az emberek eszébe, és mivel nem akarunk félreértéseket, megcseréltük az alcímet a rendes címmel. Így az amerikai dobozon a felirat: Heritage of Kings – The Settlers lesz.

PC Guru: Mi az a három legfontosabb dolog a játékkal kapcsolatban, ami szerinted megfogja majd a játékosokat?
Dietmar: Először is, a Heritage of Kings igazi, gazdaságon alapuló RTS, olyan újító játékelemekkel, mint például az időjárás modellezése, ami egyúttal nem csupán grafikai elem, de nagyban befolyásolja a játékmenetet is. Másodszor az építkezés és a gazdaság működtetése rendkívül élvezetes – amellett, hogy az új játékosoknak is nagyon könnyű lesz beleszokni. Harmadikként pedig a grafikát említeném, ami a világhírű Renderware motornak köszönhetően kiemelkedő minőségű a műfajban.

PC Guru: Mi a legfontosabb újítás a játékmenetben?
Dietmar: Talán a dinamikus időjárás-rendszer, ami amellett, hogy remekül néz ki, nagyban befolyásolja a játék folyását is. De említhetném az új harcrendszert a hősökkel, vagy a dolgozók motivációs rendszerét is.

PC Guru: Nagyon szerettük a régi Settlers-részek aranyos grafikáját a nagyfejű emberkékkel. Miért változtattátok meg ezt most egy másik, sokkal realisztikusabb stílusra? (Ami egyébként szintén gyönyörű, csak nem annyira egyedi, mint eddig.)
Dietmar: Úgy éreztük, hogy itt az ideje a Settlers-sorozat látványvilágát új szintre emelni. Habár igaz, hogy az új grafikai stílus kicsit „felnőttesebb", mint a régi volt, az alapelvek, az aprólékos kidolgozottsága, az animációk sokfélesége megmaradt. Úgy érezzük, sikerült elérnünk a régi Settlersek „akvárium-effektjét", amikor a játékos nem tesz semmit, csak nézegeti, ahogyan él a kis faluja…

PC Guru: Igazság szerint mi a Settlersben mindig jobban szerettük az építkezős részeket a harcnál. A Heritage of Kingsben mire juthat az ember, ha harc nélkül, békés terjeszkedéssel próbálkozik?
Dietmar: Ha végigjátszani nem is lehet a Heritage of Kingset harc nélkül, jó néhány küldetést meg lehet oldani kizárólag békés eszközökkel. Igyekeztünk mindig megteremteni a játékos számára a lehetőséget, hogy ha akarja, békés úton érje el a győzelmet, de ha úgy tartja kedve, háborúzzon.
A harc mindig is a Settlers-játékok kicsit mostohán kezelt része volt, de most ennek vége: az új részben a harc igazán élvezetes – bár a hangsúly továbbra is az építkezésen, a gazdaság működtetésén van. Aki pedig végképp kerülni szeretné a harcot, megtalálja azt az opciót, amivel ellenfelek nélkül játszhatja végig a pályákat, és felépítheti az álom-városait…

PC Guru: Mik az elvárásaitok a játékkal szemben – úgy kritikai, mint eladási szempontból?
Dietmar: Nos, a játék már megjelent Németországban, és egyelőre óriási sikernek tűnik. Hiszek benne, hogy a Settlers valami német specialitás, és a világ minden táján tetszik majd a játékosoknak. Szóval most éppen drukkolunk magunknak, hogy a játék minél sikeresebb legyen… (nevet)

PC Guru: Mik a csapat további tervei most, hogy a Heritage of Kings elkészült?
Dietmar: Máris az első kiegészítő lemezen dolgozunk, ami tartalmazni fogja a pályaszerkesztőt is. Ahogyan addig, most is különös figyelmet fordítunk a rajongók visszajelzéseire, hogy a következő Settlers-epizód mindenképpen olyan legyen, amilyennek játékosok szeretnék.

"Hetven tonna orkot kérnék, szeletelve..."

Forgotten Realms: Demon Stone

fejlesztő stormfront studios kiadó atari web www.demonstone.com

i Az 1988-ban alakult Stormfront nem kimondott futószalaggyáros; mindössze néhány címet tudhatnak maguk mögött, PC-n elsősorban a Pool of Radiance 2 révén ismerhetjük őket. Legnagyobb sikerüket a több mint hárommillió példányban elkelt PS2 favorit, a Gyűrűk Ura: A két torony játékfeldolgozással aratták.

Évekkel ezelőtt a kor legnagyobb mágusaként számon tartott Feketebotos Khelban Arunsun a Démonkőbe börtönözte a Faerun világának kizsákmányolási jogán marakodó két hadvezért: Serekát, a Githyanki démonhercegnőt és Ygorlt, a szlád-nagyurat – ám most mindketten kiszabadultak, hogy démoni seregeik élén szörnyű bosszút álljanak. Hőseinkre vár a feladat, hogy helyrehozzák a dolgokat, és újra békét teremtsenek Faerun világában…

Nagyjából egy éve hallhattunk először arról, hogy a Stormfront csapata Forgotten Realms alapú, tehát AD&D világban játszódó akció-kaland-RPG elegyet készít. Mivel a csapat előző sikerjátékát PC-n nélkülöznünk kellett, viszont akkoriban hódított a Demon Stone-ra nagyban hasonlító, Gyűrűk Ura: A Király visszatér, ez sokak érdeklődését felkelthette. Később az érzés egészen a várakozásig fokozódott, különösen miután kiderült, hogy a játék történetét a fantasy-ponyva nagymestere, R.A. Salvatore, a szinkront pedig két ismert hollywoodi híresség jegyzi.

Mielőtt hosszas fejtegetésbe kezdenék a játék stílusát illetően, egyszerűsítsük le mindazok dolgát, akik játszottak a Király visszatérrel: a Demon Stone annak kiköpött mása, irányítását és harcrendszerét tekintve szinte mindenben megegyezik a két program. A Stormfront gyakorlatilag megismételte önmagát, kicserélve a Gyűrűk ura környezetet a Dungeons & Dragons univerzumával. Nagyon leegyszerűsítve tehát lineáris pályákon, az ellenfeleket halomra öldösve fogunk előrecsörtetni a játék végéig. Még az első pálya is kísérteties hasonlóságot mutat, a maga hatalmas csatájával, ostromgépeivel, és az ork hordák hullámokban történő támadásaival.

A Terror Urának öröksége

A Demon Stone-t átjárja az akció, legalább olyan sűrű egérkattogtatásra késztetve a játékost, mint azt a Diablo tette egykoron. További hasonlóság a nagy elődel a három központi karakter, akik akár a Diablo első részéből is idepottyanhattak volna: Rannek, a hatalmas erejű harcos, aki egyetlen suhintással képes lenyakazni tucatnyi ellenfelet; Zhai,

Ezt a trükköt Perzsiában tanultam

az akrobatikus ügyességű, késekkel és tőrökkel mesterien bánó csavargó, aki az árnyékban lapulva cserkészi be ellenségeit; valamint Illius, a gyilkos varázslatokkal operáló mágus.

Mindezek mellett itt is nagyban megy a tárgygyűjtögetés, a mesterfokú képességek és a tapasztalati pontok szerzése. A Demon Stone sokkal inkább akciójáték, mintsem hogy kaland- vagy szerepjátékként tekinthetnénk rá. Létezik persze karaktergenerálás, szintlépés és képzettség-pontok osztogatása, minden adva van egy RPG-hez (és Salvatore apót sem kell félteni történet szempontjából), ám amint leülünk játszani, szinte elsodor a folyamatos harc, az állandó akció. Érezték ezt a készítők is, ezért automata XP- és skillpont-osztást is építettek a játékba, így aki a minimális RPG-résszel sem kíván törődni, a gépre bízhatja az egészet.

Pergő játékmenet

Ez még mind semmi ahhoz képest, amit a Stormfront alkotógárdája kieszelt. Menet közben ugyanis bármikor, a csata bármely pillanatában tetszőlegesen váltogathatjuk karaktereinket, bármelyik felett átvéve az irányítást (már amelyik éppen nincs bezárva vagy leütve). Ettől aztán még dinamikusabb csatákban vehetünk részt. Tegyük fel, hogy mágusunk kilátástalannak tűnő közelharcba csöppen bele, hovatovább kábán szédeleg egy nagyobb

ütés nyomán – nos, ekkor sincs gond, átváltunk a harcosra, és megmentjük a bűbájos hátsó felét.

A jól bevált D&D-vonások a különféle karakterek eltérő játékstílusában is jelentkeznek: míg a barbár a közelharc mestere, addig a csavargó az ugrások, akrobatikus mozgások, a lopakodás és rejtőzködés (más szóval lesből támadás) és a csapdák szakértője, a varázsló pedig természetesen a mágikus harcmodorban, illetve a távolra ható átkokban jeleskedik. A karakterekhez alapvetően három fontos, a kezelőfelületen is megjelenített érték tartozik: az életerő (ezt látjuk körben, a három karaktert különböző színnel jelölve), a muníció (az egyetlen szám a képernyőn, nem fogjuk elté-

Ha végeztünk, zenekart alapítunk

veszteni), és a hősi szint (a karakter képe mögött folyamatosan töltődő terület jelzi). Ha egy karakter hősi szintje eléri a maximumot, az életerőcsíkja vé-

> "Tipikus Salvatore-feldolgozás: mészárszék millióнyi áldozattal, egyszerű, de annál szórakoztatóbb formában."

gén található gömb villogni kezd, jelezve, hogy emberünk készen áll egy ultrabrutál támadás kivitelezésére.

Fatality!

A felfokozott hangulatért nagyban felelős a látványos, moziszerű kameraállásokat használó harcrendszer, ami már a kezdő játékosok számára is szemet gyönyörködtető összecsapásokat eredményez, magyarán a szimpla egérkattogtatásra is különféle támadásokkal reagál a program (ráadásul a környezetet is kihasználhatjuk, mondjuk egy szikla pereméről egyetlen jól irányzott csapással a mélybe taszíthatunk egyszerre több ellenfelet is).

Persze csak a profik kezei alatt mutatja meg, mit tud igazán, amikor egymás után sütjük el a kombókat, az összehangolt támadásokat, illetve a csapat különleges képességeit.

Az ilyen összetett kombinációk irányítása gamepadet kíván, billentyűzetről meglehetősen sok ujjunkat kell igénybe vennünk a hatékonyság fenntartásához, hiszen az irányításra szolgáló WSAD, no meg a két egérgomb folyamatos pumpálása mellett további 7 (hét!) gomb és azok variációi szolgálnak a harci mozdulatok kivitelezésére. Igaz, ezek közül a karakterek egyedi szuper támadását vagy pláne a csapat közös támadását ritkán tudjuk majd igénybe venni (előbbi egy karakter hősi szintjének feltöltődésekor, utóbbi mindhárom csapattag maximális hősi szintjének elérésekor lesz hozzáférhető). Annál többször fogjuk használni a Space-t, ami az ellenünk irányuló támadások zömét képes hárítani. Hasznos még a „Coup de Grace" (azaz kivégzés), ami a földre döntött ellenfelek leszúrását jelenti, és a távolsági támadás. Szorongatott helyzetekben lehetőségünk van társainktól segítséget kérni, ezt alapesetben az E gombbal tehetjük meg.

Mestertolvaj

Bár a mindent elsöprő fizikai erő is hasznos, a mágus pedig nélkülözhetetlen, a karakterek közül mégis kétségtelenül Zhai a legérdekesebb. Rejtőzködő képességeinek köszönhetően képes észrevétlenül haladni a legkisebb árnyékban is, amit a program rendkívül látványosan, pusztán a körvonalainak megjelenítésével jelez számunkra. Ha így cserkésszük be ellenfelünket, és megvárjuk, míg hátat fordít nekünk, az egyszerű alaptámadást használva is látványos, egyetlen döféses kivégzést hajthatunk végre.

Fokozatos nyomás

A nehézségi fokozatok megválasztásával kapcsolatban mindenkit óva intenék a túlzott bátorságtól, különben könnyen az én sorsomra juthat. Az első két pálya ugyanis csak bemelegítés (addig kifejezetten könnyűnek találtam, és már éppen fontolgattam a normálról hardra történő felkapcsolást), ám utána nem győzünk majd kapaszkodni! Amint színre lépnek a trollok (persze nem egyesével!), és többé már nem csak mezei ork ellenfeleink lesznek, sírva gondolunk vissza a nehézségiszint-választó képernyőre. Na és akkor még a főellenfelekről nem is szóltam, akiket átgondolt stratégia nélkül, összeszokott harcmodort nélkülözve szinte lehetetlen legyőzni.

Az AI is fejlődött a korábbi alkotásokhoz képest (mind a Király visszatérhez, mind a konzolos A két toronyhoz viszonyítva): ellenfeleink nem rohannak ész nélkül a kardunkba, időnként fedezékbe vonulnak, a sérültek előreengedik fitt társaikat, és ha lehetőségük van rá, távolsági fegyvereket is bevetnek. Ezért minden segítségre szükségünk lesz, soha ne hagyjunk felhasználatlan képességpontot szintlépés után, mert ez a fokozatosan nehezedő pályákon később az életünkbe kerülhet. Ne legyünk restek lehajolni a hullákból időnként kiguruló aranyakért sem, mert a belőlük megvásárolható páncélok és fegyverek szintén életet menthetnek.

Audiovizuális kényeztetés

A Demon Stone, mint minden Stormfront-játék, a fejlesztők saját grafikus motorját használja. Nem fog versengeni a Source-szal, vagy az Unreal 3.0-val, de azért tisztességes munka, az egyébként sűrűn előforduló, hangulatos, a cselekményt lendületesen továbbgördítő átvezető jelenetek megjelenítésére éppúgy alkalmas, mint a csaták korrekt kivitelezésére. Multiplatform fejlesztésről lévén szó, a textúrák néha csúnyácskának tűnhetnek, de az összképet szerencsére nem rontják el.

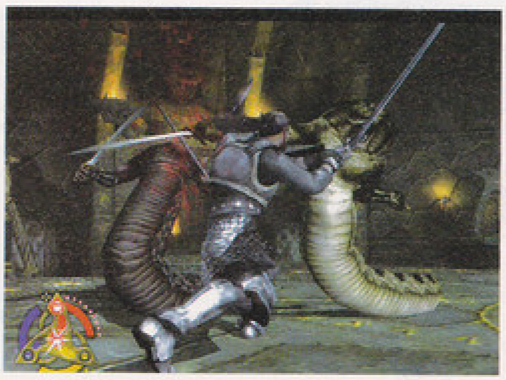
A hangok tekintetében még jobb a helyzet, hiszen a két hollywoodi színésszel megtámogatott szinkronstáb igazán kitett magáért. Arunsun szerepét Patrick Stewartra (X-Men, Star Trek), míg Ygorl megformálását Michael Clarke Duncanre (Halálsoron, Skorpiókirály) bízták, akik hozzák is a tőlük elvárható formát – ugyanakkor a három főszereplőt megformáló ismeretlenek is korrekt munkát végeztek.

Hódító műfaj

Csalódtam a Demon Stone-ban... méghozzá kellemesen. Az ilyen, eddig főleg konzolon létezett műfaj sosem nem kötött le túlságosan, de a két Prince of Persia közelebb hozta egymáshoz a stílusokat, a Demon Stone pedig sikeresen megtalálta a helyes irányt a PC-sek felé... legalábbis engem meg tudott hódítani.

JuliuS

Szerva itt, csere ott!



Sztereóban irtjuk a kígyókat

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

84%

összhatás 4/5

\+
- Látványos
- Pergő harcok
- Beleélős szinkron

–
- Lehetett volna összetettebb RPG rész, így csak hack & slash

Return of the King 84%
Nox 76%
Rune 87%

Minimum gépigény: P3 733 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2,7 GB HDD

A Star Wars-játékok történelme öt évvel azután kezdődött, hogy az első film, az 1977-es Új Remény meghódította a mozik vásznait. Az 1982-es, Atari 2600-ra készült The Empire Strikes Back óta több tucat sikerjáték jelent meg a kapós név alatt, mostani számunkra is jutott némi hírverés a KOTOR 2-ről és a Republic Commandóról. Ennek kapcsán nosztalgiarovatunkat is az a bizonyos messzi-messzi galaxis ihlette.

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Star Wars: Force Commander

Nem titkolt célja a rovatnak, hogy az emlékezetesen rossz játékokat is megidézze, hiszen azok is kiérdemelték az örökkévalóságot. A Star Wars-játékuniverzum is magán visel egy ronda szégyenfoltot, amely Force Commander névre hallgat. A program a klasszikus real-time stratégiák nagy nevei között próbált érvényes pontot szerezni az addig leginkább szimulátorok terén brillírozó Star Wars névnek, de a fejlesztő Ronin Entertainment szinte mindent elrontott benne, ami játékban csak elrontható. Akit a világraszólóan csúf kezelőfelület és a túlságosan is kicsi játéktérben megjelenő, kubista műalkotásokat megszégyenítően szögletes 3D-grafika nem tántorított el a szórakozástól, annak tengernyi programhibával, nehézkes kezeléssel, és indokolatlanul nagy gépigénnyel kellett megküzdenie – s minderre játékmenetbeli szarvashibák (ostoba AI és rossz erőforrás-kezelés) tették fel a koronát. A néhol meg-megjelenő Star Wars-hangulat ellenére (amely leginkább a zenének volt köszönhető) a Force Commander csak zavar volt az Erőben, életre szóló lecke a LucasArtsnak, hogyan ne herdálja amatőrökre legjobban csengő márkanevét...

...10 éve: Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire

Az 1993-ban megjelent Rebel Assault, és két évvel későbbi folytatása kevésbé ismert, furcsa oldalágat képviselnek a Star Wars-játékok családfáján. Lehet-e egyáltalán játéknak nevezni egy, nyilvánvalóan a nagyon fiatal rajongók számára készített interaktív filmet? A két program ugyanis egy-egy viszonylag jól kivitelezett mozi volt, amelyben az élőszereplős snittek és a számítógépes animációk ügyes ötvözetére végletekig egyszerű akcióelemeket húztak rá. A végeredmény két élvezetes – legalábbis a tíz évvel ezelőtti igényekhez mérten élvezetes – B-kategóriás film lett, amiket egyre nehezebb (és így egyre idegesítőbb) reflextornák szakítottak meg. Aki képes volt megbarátkozni azzal a gondolattal, hogy két jelenet között meglehetősen kötött videobetétekben akár tizedszerre is meg

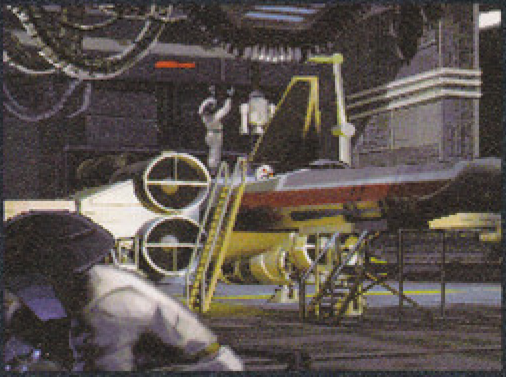
■ Rebel Assault 2

kell próbálnia átmanőverezni egy aszteroidamezőn, kilőni egy csillagromboló lövegeit, vagy hasonló feladatokat elvégezni, azt John Williams zenéje és a második részben már 640*480-as felbontású SVGA grafika kárpótolta. A Rebel Assault II egyébként csak technikai apróságokban tudott többet, mint elődje, egyéb téren nem próbálta felülmúlni.

...13 éve: Star Wars: X-Wing

A fenti szám nem elírás: a megszokott ötéves bontáson ezúttal változtatnunk kellett, mivel 15 évvel ezelőtt egyszerűen nem jelent meg Star Wars-játék... A LucasArts megalakulása (1982) után ugyanis beszüntette azt a korábbi gyakorlatot, hogy más kiadóknak is eladta a márkanevet egy-egy játék erejéig, ő maga viszont – mivel abban az időben éppen a méltán híres kalandjátékaival volt elfoglalva – 1983 és 1991 között nem adott ki Star Wars-játékot. A nagy csend nagy vihart előzött meg, ugyanis 1991-től kezdve minden évben megjelent néhány program, amivel a rajongók kihúzhatták a következőig. A '90-es évek elején megjelent úttörők ritka nagy sikerek voltak, többek között a Dark Forces néven ismert Doom-klón, vagy az X-Wing, amit méltán tekintenek az űrszimulátorok egyik ősatyjának. Ez utóbbira térnénk ki pár sor erejéig, bár ennyiben biztosan nem lehet visszaadni, milyen érzés volt leesett állal bámulni a lélegzetelállítóan részletes űrcsatákat, és azon gondolkodni, hogy hogyan fér bele mindez a gép négymegás memóriájába... A remek motor ráadásul gyors volt, az átvezető animációk és a Soundblastereken felcsendülő Imperial March pedig az addigi legjobb Star Wars-atmoszférát teremtették meg. A program egyedüli hátránya néhány rettenetesen nehéz, időhöz kötött küldetés volt.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)



■ Lesz-e valaha új X-Wing rész...?

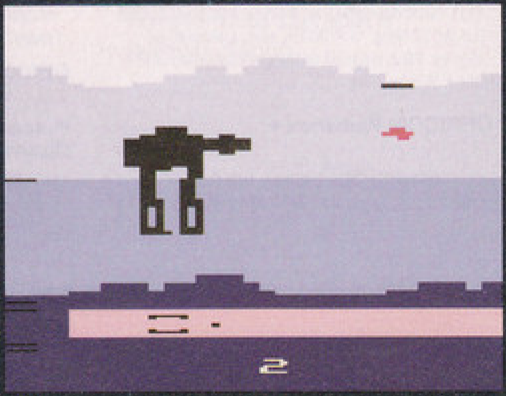
...22 éve: Star Wars

A legelső igazán komoly Star Wars-játékot a Parker Brothers készítette 1983-ban C64-re és Atarira, majd négy évvel később a Domark „újrakeverte", és átdolgozta Amigára is. A tömör Star Wars címet viselő program egy pénzbedobós automata konverziója volt, ezért 22 éve még jófajta, a Domark-verzióban pedig már kissé idejétmúlt akciójátékkal szórakozhattak a Csillagok háborúja-őrültek. A Halálcsillag elleni támadást feldolgozó programban előbb néhány tucat TIE-vadásszal kellett megküzdenie a játékosnak, majd a Halálcsillag felszínén átevickélni a védelmi lövegek között, végül a filmből ismert járatban eljutni a célig, és pontosan beküldeni a protontorpedókat. A Halálcsillag sikeres felrobbantása esetén kezdődött az egész elölről, csak nehezebb fokozaton. Innentől kezdve már unalmas volt az egyébként hangulatos, özönvíz előtti vektorgrafikát használó program, mégis rengeteg rajongó licitált egymásra abban, hogy mennyiszer tudja egymás után felrobbantani a birodalmiak legfélelmetesebb fegyverét...

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Stöki

■ Csillagok háborújából sosem lehet elég!



■ Nem render: ezt az engine tudta...

Mindenkit üdvözlünk az új év első Killing Spree rovatában. Ha már az egész újság a fogadalmakról szól, mi is kijelentjük, hogy megpróbálunk beszámolni minden jelentős hírről, amely a modok világával kapcsolatos. Izgalmas évünk lesz, hiszen végre elkészülnek a Half-Life 2-höz és a Doom 3-hoz gyártott módosítások, és abban is biztosak vagyunk, hogy a Battlefield 2 is rengeteg új játékot fog kitermelni.

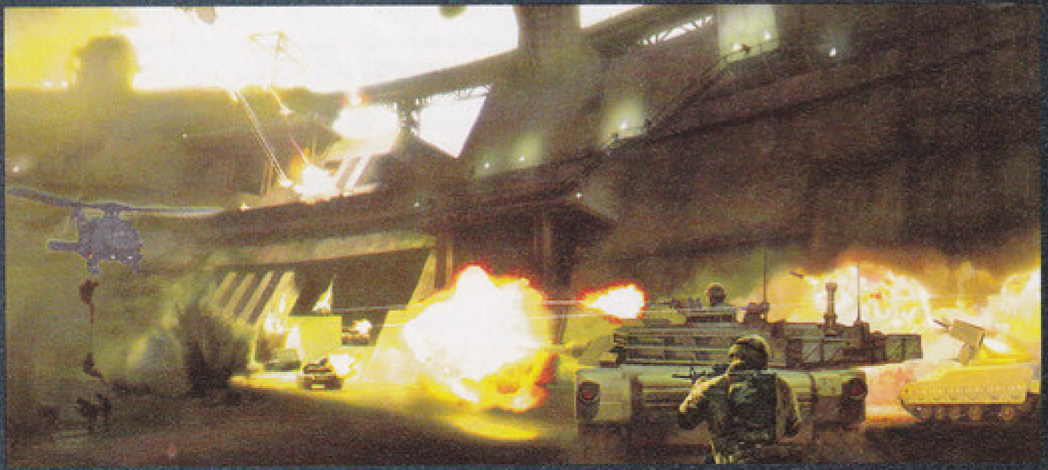
Point of Existence

Alap: Battlefield Vietnam
Verzió: 0.21
Elérhetőség: A DVD-n
Web: www.pointofexistence.com

Sok jó modot láthattunk már különféle FPS-ekhez, de a Battlefield Vietnam mindig is rút kiskacsának számított e téren: szinte alig találhatunk hozzá érdekes módosítást. A nem túl közkedvelt játék modolásának hiánya szinte érthetetlen, hiszen motorja kifejezetten kiforrottabb és szebb, mint elődjéé volt. Most viszont a kocka fordulni látszik, s hiába a nyakunkon a következő generációs Battlefield megjelenése, egy maroknyi lelkes fiatal elkészítette Point of Existance nevű mod legújabb verzióját, amely a közeli jövő hadszinterére mozgatja át a Vietnamban megedződött katonákat.

Bár a modern harcteret jelenleg a Trauma Desert Combat modja uralja, érdemes lehet pár pillantást vetni erre a fergeteges alkotásra, amelyben az amerikai és a szovjet erők mérik össze erejüket. Biztosak vagyunk benne, hogy elsőként a különféle járművek aprólékos kidolgozottsága fog mindenkit magával ragadni, melyek a BF Vietnam motorjának köszönhetően gyönyörűek. Amerikai oldalon felvonulnak a jelenkor legmodernebb gyilkológépei, mint például az M1-es harckocsi, az AH-64-es Apache helikopter, vagy az A-10-es vadászbombázó. A megszokott egységeken kívül találkozhatunk pár új darabbal is, mint például a lopakodó technológiával felvértezett Comanche helikopter, vagy a pár éven belül használatba kerülő M8-as gépkarabély. Az orosz oldalon is legalább ilyen jó a helyzet: többek közt T-90-es tankokat és KA-60-as helikoptereket vonultatnak fel a kapitalista arzenál ellen, melyek ugyancsak fergetegesen néznek ki, s hőkövető rakétákat is képesek magukkal cipelni.

A mod egyetlen hibájának a térképeket róhatjuk fel, melyek enyhén szólva is hatalmasakra sikeredtek. Gyalogszerrel szinte képtelenség bárhova is eljutni, de még a harckocsikkal a fenekünk alatt is percekbe telhet, mire csatát láthatunk. Ugyan van egy-két pálya, melyen kizárólag bokorugrók szerepét tölthetjük be, de a modern távcsövekkel felszerelt puskák miatt ezeket nem igazán lehet még élvezni. Az új zenék jók, a hanghatások nagyszerűek, de a Desert Combathoz hasonlítva csak átlagosnak nevezhetők. Ettől függetlenül a közelmúlt legjobb alkotása, minden Battlefiled-fanatikusnak kötelező kipróbálni!



A Point of Existence előrevetíti, milyen küzdelmekre számíthatunk a BF2-ben

Értékelés: 90%

UT: XMP

Alap: Unreal Tournament 2004
Verzió: Beta 1.0a
Elérhetőség: A DVD-n
Web: www.utxmp.com

A meglehetősen balul sikerült Unreal 2 legjobb részei kétségtelenül azok voltak, ahol kis bázist lehetett létrehozni automata ágyúkkal és lézerrácsokkal. A megjelenés után meglehetősen sokára jelent meg az U2: XMP (eXtended MultiPlayer) nevű hivatalos mod, amely ezen részek hangulatát vitte át multiplayerbe: a két szembenálló csapatnak energiát kellett szereznie, majd abból gazdálkodva kiépíteni bázisa védelmét. Ám az Unreal 2 akkorát bukott, hogy a mod alig pár hónapot élt, utána egyszerűen eltűntek az Atari által fenntartott szerverek. Egy maroknyi rajongó azonban úgy döntött, nem hagyják elveszni a nagyszerű játékot, és – korábban a Legendnél dolgozó fejlesztőkkel karöltve – átírják azt UT 2004 alá; ez az UT: XMP.

Lényegében csak Capture the Flag játékmóddal játszhatunk – bár itt „artifacteket" kell megszereznünk az ellenfél bázisáról, minden a hagyományos zászlólopás szabályai szerint alakul. Három karakterosztály közül választhatunk: a Rangerek a mesterlövészek és az orvosok kereszteződéséből jöttek össze, a Techeknél a legnagyobb előnyt a lerakható ágyúk, illetve a shotgun jelenti, a Gunnerek pedig rakétavetővel vannak felszerelve, lőszert oszthatnak, cserébe borzalmasan lassúak.

A játék legfőbb különlegessége az energiarendszer. A meglehetősen nagy pályákon szétszórt generátorok megszerzésével kapunk folyamatosan áramot, ezzel lehet működtetni a járműveket (ezekből is három darab van), a különféle letelepített bázisvédelmi ágyúkat és akadályokat, valamint az aknákat. Éppen ezért létfontosságú a minél több áramtermelő megszerzése – érdekes, hogy noha CTF-ről van szó, a küzdelem legtöbbször nem a bázisnál zajlik, hanem a generátoroknál. Ez már csak azért is így van, mert az artifactek megszerzéséhez (tehát a pontszerzéshez) is 800 egységnyi energia szükséges.

Ez az első közkézre adott verzió, így hibák persze akadnak még bőven. A pályák például túl nagyok, szükség lenne néhány kisebb helyszínre is, ráadásul a botok igen buták, még Godlike fokozaton is. A mesterlövészek is túl erősek lettek, néhány szerveren gyakorlatilag mindenki lesipuskást játszik – így persze semmi nem történik órákig... Mindazonáltal az alapok olyan erősek, hogy még ennek ellenére is szívesen játszogattunk a moddal. Reméljük, nem fogy ki a lelkesedés, mert ebből néhány hónap múlva nagy durranás is lehet.

Értékelés: 80%

Killing Spree Hírek:

Pár hónapja írtuk le véleményünket a Natural Selectionről, és most az alkotó Unknown Worlds fejlesztőcsapat új bejelentésekkel szolgált. Az első, hogy készül a NS: Source, melyet ingyenes letöltésnek terveznek, előreláthatólag nyárra lesz kész, és várhatóan nem fog túl sok extrát tartalmazni. Fontosabb hír, hogy megkezdődtek a munkálatok a **Natural Selection 2**-n, amit viszont már különálló bolti játéknak terveznek, Source vagy Unreal 3.0 motor fogja hajtani, és 2006-ban esedékes az elkészülése.
www.unknownworlds.com

Mivel az EA a balhék elkerülése végett nem rakott vért a Battle for Middle-Earth-be, ezt orosz rajongóknak kellett megtenniük. A **BME Blood Mod** igényes lett, a lények eltérő erősségű és színű vértócsákat hagynak magunk után. Ha nem tudod, hogyan írják a letöltést cirill betűkkel, a Filefronton érdemes rákeresni a modra…
www.redsys.ru

A Ubisoft megjelentette első nem hivatalos multiplayer pályacsomagját (**Unofficial Ubisoft Mappack**), a Far Cryhoz, amely 10 Assault és 6 Deathmatch szintet tartalmaz. A csomag 123 MB-ot nyom.
farcry.gamesweb.com/downloads.php?ordner_id=22

Szintén Far Cryhoz készül a **Stargate United Front** nevű mod, amely a népszerű tévésorozatra épül. Összesen nyolc játszható fajt terveznek, tizenkét fegyverrel és hét járművel. A modban lesz kooperatív és multiplayer játékmód is; az első játszható verzió megjelenését nagyjából fél év múlva várhatjuk.
www.unitedfront.co.uk

Ugyan még meg sem jelent a Battlefield 2, máris több ígéretes mod készül rá (egyelőre a BF Vietnamon tesztelve a térképeket, fegyvereket). A mi figyelmünket leginkább a **Mech Tactical Simulation** keltette fel, amely a sokak által imádott Battletech-univerzumot ülteti át BF2 motorra. Mechek mellett tankok, helikopterek, vadászgépek, szállítóhajók és persze csatapáncélos gyalogosok is lesznek a programban. Várjuk sok szeretettel!
mts.battletechmodproductions.com

A sok, nagy felhajtással készülő Doom 3 mod mellett rábukkantunk egy apró gyöngyszemre, mely a **Last Man Standing** címet viseli, és noha nem az a célja, mégis rendkívül hasonlót ad, mint az eredeti Doomok intenzív játékmenete. Lényegében arról van szó, hogy mi állunk egy helyben (februárban jön a következő verzió, ahol már többen is harcolhatunk, az lesz az igazi!), a szörnyek meg özönlenek felénk mindenfelől… Vajon meddig lehet így kitartani?
lms.d3files.com

A LMS pontszámmal jutalmazza a démonok hentelését

Paul Neurath

A szürke eminenciás

Sorozatunk e havi részében olyan embert mutatunk be, aki elől mindig mások aratták le a babérokat, a közönség mindig másnak tulajdonította zseniális játékait. Egykori cége, a Looking Glass mára legendává vált, a csapat körül pedig példátlanul sok a félreértés és népszerű hiedelem (a BioWare és Black Isle-t nem keverik össze annyiszor, mint amennyiszer a Looking Glass bezárását félremagyarázzák mind a mai napig). Rovatunk igazságszolgáltató, hiánypótló és homályoszlató különkiadása következik...

Paul Neurath 1960-ban született Bostonban. Középiskolás korában bűvölték el a számítógépek, és a számítógépes játékok – onnantól kezdve tudatosan programozónak készült, hogy először találkozott az Apple II géppel... A legerősebb amerikai műszaki egyetemen, az MIT-n tanult programozást, és még a diploma előtt elkezdett saját játékokat írogatni. Szabadúszóként a szakma igazi nagy öregjeivel dolgozott együtt (persze akkoriban még ők is olyan ifjú titánnak számítottak, mint Paul...): John Romero, Chris Roberts, és a Sir-Tech alapítója, Robert Sirotek. A kanadai cég nevéhez fűződik Paul első játéka, az űr-akciójáték Deep Space kiadása, 1986-ban. Hősünk ezután az Originhez került, ahol Richard Garriott keze alatt, két kisebb játék (Autoduel, Omega) megkapta első igazi nagy projektjét, a Space Rogue-t. A klasszikus Elite kereskedős-lövöldözős játékmenetét RPG-elemekkel, és izgalmas sci-fi sztorival ötvöző játék messze megelőzte a korát, és hatalmas sikert aratott, egy csapásra a szakma elitjébe emelve Pault.

A nagyítóüveg legendája

1990-ben, a Space Rogue után Paul végre olyan anyagi biztonságban érezte magát, hogy megvalósíthatta nagy álmát, a saját céget. Kilépett az Origintől, és legjobb origines cimborájával, a grafikus Doug Wike-kal, valamint két friss MIT-diplomás programozóval, Doug Courch-csel, és Dan Schmidttel megalapította a Blue Sky Technologiest. A cég főhadiszállása egy Boston külvárosában bérelt ablaktalan alagsori helység lett. Néhány hónap múlva csatlakozott a társasághoz Ned Lerner, és csapata, a Lerner Research (repülőszimulátor-specialisták, az F22 Interceptor és a Chuck Yeager játékok készítői) – a cég ezzel az összeolvadással kapta meg végleges nevét: Looking Glass Studios. A szerepjátékos és szimulátoros múlttal egyaránt rendelkező csapat elhatározta, hogy egy játékban gyúrja össze minden eddigi tapasztalatát és tudását: olyan RPG-ben, ami az akkoriban kizárólag a repülőszimulátorokban alkalmazott 3D megvalósítást használja. Lerner 3D-s technológiáival kísérletezgetve Paul kifejlesztett egy textúrázó algoritmust, amivel az akkori 3D-s játékok látványvilágát sokszorosan sikerült felülmúlni. Az Underworld névre keresztelt technológiai demót a CES kiállításon mutatták be először, ahol az Origin rögtön lecsapott rá, és szerződést ajánlott Paulnak. A történelmi hűséghez hozzátartozik, hogy a kiállításon volt még valaki, akinek a fantáziáját felgyújtotta a textúrázó eljárás: az illető Paul régi barátja, John Romero volt, aki később mesélt a technikáról John Carmacknak – ennek eredménye pedig a Wolfenstein 3-D lett.

Az Origin nem erőltette meg magát igazán a játék támogatásával. Mindössze az Ultima világ jogait (ezért lett a cím végül Ultima Underworld), valamint 30 000 dollárt (nem elírás: harmincezer, ami akkoriban egy fejlesztő egy éves fizetése volt!) adott a projektre, és nem is igazán foglalkozott a főhadiszállásuktól 3000 kilométerre dolgozgató csapattal. A játék két éves fejlesztését így Paul zsebből, jórészt a Space Rogue után járó jogdíjából finanszírozta (kb. 400 000 dollár volt a végösszeg). Nem ez volt az űr-RPG egyetlen áldásos hatása az Ultima Underworldre: az anyacégnél néhány hónap kallódás után Warren Spector (aki Paullal együtt dolgozott a Space Rogue-on) vette át a játék produceri munkáit. Az ő tevékenységének köszönhető, hogy a játék egyáltalán megjelenhetett (az Origin főnökei többször akarták a projektet leállítani, átadni más fejlesztők kezébe...). A játék végül '92-ben, a Wolfenstein 3-D után jelent meg, technikailag (teljes 3D, még a másfél évvel később Doomnál is fejlettebb volt!) és tartalmilag (nemlineáris játékmenet) messze a többi RPG fölé nőve. Megjelenésével, és világraszóló sikerével megkezdődött a 2D-s RPG-k alkonya, és új kor vette kezdetét...

Nyilvánvaló volt, hogy folytatást kell készíteni, de az Underworld 2 fejlesztése közben Paul előrelátó módon már a cég fejlesztésével törődött (a folytatás nem is tudta megismételni az elöd világsikerét).

Terra Nova: a meg nem értett

Ultima Underworld: a király

System Shock: a forradalmi

Az Underworld hatfős csapatát a sokszorosára fejlesztette, mellékes projekteket vállalt be (a Car & Driver autós játék PC-re, illetve a Madden 93 Sega Genesisre), és a csapathoz hívta Warren Spectort (direkt az ő kedvéért nyitották a csapat második bázisát Austinban), akinek vezetésével el is kezdődött az új csodajáték fejlesztése... Az Underworld fantasy világát sci-fire cserélték, az akció és RPG elemek arányát kiegyensúlyozták, a Doom lázában égő világ pedig '94-ben szembetalálkozott a zseniális, a korát messze-messze megelőző System Shockkal. Bár minden magára valamit is adó „Minden idők legjobbjai" listán az élboly-

> **„Rengeteg elismerést és dicsőítést kapok többek között az Ultima Underworlddel kapcsolatban. Ennek egyrészt örülök, mert a szívem csücske az a játék – másrészt viszont nagyon kellemetlenül érzem magam, amikor engem vagy az Origint tartanak az Underworld atyjának... Volt ugyan némi közöm ahhoz, hogy a játék megjelenjen, de az érdem leginkább Paul Neurath-é és a Looking Glassé. Paul messze a legragyogóbb elme, akivel valaha találkoztam!" - Warren Spector**

Underworld 2: az ismétlés

ban szerepel, a játék nem fogyott igazán jól (vélhetőleg a magas gépigény és az újszerű, szokatlan játékmenet miatt).

Amíg a csapat egyik fele a System Shockkal hódította meg a világot, a társaság másik része (Ned Lernerék) visszatért a repülőszimulátoros gyökerekhez, és a Flight Unlimiteddel zajos sikerrel törtek be a polgári repüléssel foglalkozó játékok piacára. A Looking Glass nevét ekkor kezdték a legnagyobbakéval együtt emlegetni a szakmában...

A fejlődés következő lépcsőfoka a kiadóvá válás volt – azaz lett volna. A Looking Glass első saját kiadású játéka, a Terra Nova című '96-os óriásrobotos akció-kalandjáték ugyanis csúnyán elhasalt (bár eredeti módon ötvözte a harcot a kalandelemekkel). Százezer eladott példányával alig hozta be a fejlesztés költségeit, a kiadás, gyártás, marketing kiadásai pedig megrendítették az addig stabil céget. Hasonlóképpen járt egy év múlva a következő két saját kiadású játék, a British Open Championship Golf, és a Flight Unlimited 2 is. A baj nem jár egyedül: szerzői jogi problémák miatt le kellett állítani a nagy költségvetésű Star Trek játék, a Voyager munkálatait (az elkeseredett készítőcsapat kemény magja ki is lépett, és megalapította az Irrational Gamest). A nehéz anyagi helyzetben Paul kétségbeesett lépésekre szánta el magát: bezárta az austini stúdiót (ennek hatására Warren Spector át is igazolt az Ion Stormba), leállíttatta az évek óta fejlesztés alatt álló Junction Point című MMORPG-t (évekkel azelőtt, hogy az Ultima Online megteremtette volna a műfajt), és a System Shock utódjának szánt Troubleshootert. Az áldozatok azonban eredménnyel jártak: a '97 végén megjelenő Flight Unlimited 2, valamint a Nintendo számára bevállalt átiratok (a Command & Conquer és a Destruction Derby) újra egyenesbe hozták a céget.

Újra adott volt a lehetőség a kreativitás kibontakoztatására, és Paul csapata élt is az alkalommal. Ezúttal a népszerűségük csúcsán tanyázó „agyatlan" FPS-ek műfaja esett áldozatul a Looking Glass alkotó szellemének. Féktelen akció helyett taktikázás, legyőzhetetlen szuperhős helyett az árnyakban lopakodó tolvaj a főszerepben, alibisztori helyett kidolgozott fantasy történet – nem csoda, hogy a Thief elvarázsolta az újra éhes közönséget. A játékhoz új engine is készült, Dark né-

Terra Nova újra: kár érte...

ven – de annyira speciális, a Thief igényeihez alkalmazkodó lett a kód, hogy nem sikerült vele betörni az engine-licencelés üzletágába (csak a Thief 2 és a System Shock 2 használta később a továbbfejlesztett változatot). Garrett, a tolvaj kalandjai ismét a szokásos Looking Glass-formát hozták: a rajongók szűk rétege és a magazinok teszterei megőrültek érte, de az igazi világsiker, amit a játék megérdemelt volna, ismét elmaradt (bő félmilliót azért így is eladtak belőle).

Az ezredfordulóval aztán eljött a vég a Looking Glass számára. Egymás után érték a megrendítő erejű csapások a céget, a Thief sikeréből befolyó összegeket pedig hamar felszívta a cég fenntartása. A közel hárommilliós költségvetésből készült Thief 2, és az Irrationallel közösen megalkotott System Shock 2 ugyan sikeres lett, de ez inkább lelkes hangú tesztekben és magazin-címlapokban jelentkezett, mint hatalmas eladott példányszámokban (főleg utóbbi esetében – a Thief 2 szolid nyereséget hozott, csak nem akkorát, mint várták tőle). A Microsoft leállíttatta a Thief modernkori mutációjának (egyfajta korai Splinter Cellnek) szánt Deep Cover fejlesztését, a Nintendo pedig a Looking Glassnál készülő két versenyjátékával, a Mini Racersszel, és a Wild Watersszel tette ugyanezt. A Flight Unlimited 3 megbukott, a Flight Combat (a sorozat harci repülőkre fókuszáló mellékszála) pedig rettenetes mennyiségű pénzt emésztett fel (a játék később átkerült az EA kezébe, és Jane's Attack Squadron címen jelent meg), s mindez ahhoz vezetett, hogy a cég a csőd szélére került. Mentőangyalként a stúdiót felvásárolni kívánó Sony tűnt fel, de a tárgyalások zátonyra futottak. Az utolsó szalmaszál az Eidos volt, azonban az angol kiadó inkább a Romero-féle Ion Stormba, és a Daikatanába fektette a pénzét – ma már tudjuk, hogy az évtized legnagyobb baklövését követve el ezzel. 2000 májusában végül elérkezett a pillanat, amikor le kellett húzni a rolót, a cég nem tudta tovább fenntartani a 60 fős fejlesztőcsapatot...

Az örökség

A kérdésre tehát, hogy ki vagy mi okolható a Looking Glass megszűnéséért, a válasz az, hogy az Eidos vezetése és részvényesei, az Ion Storm, a Flight Combat, a System Shock 2, a Terra Nova, a British Open Championship Golf, a Flight Unlimited 2-3, a félbeszakított projektek és a rossz üzleti döntések összessége kényszerítette térdre a csapatot. A stúdió legnagyobb sikereit (Ultima Underworld, System Shock, Thief) merész, újító szellemű játékokkal érte el, míg a legsúlyosabb anyagi bukások olyan játékokhoz fűződnek, amelyek kitaposott ösvényen próbáltak haladni, és elsikkadtak a bejáratott játékkategóriák sztárjai mellett (lásd Terra Nova kontra Mechwarrior, British Championship Golf kontra Links, Flight Unlimited 2-3 kontra Flight Simulator). Ironikus, hogy ez sem sarkallta különösebben a többi játékfejlesztőt a kreativitásra...

A játékfejlesztői világ azonnal lecsapott a csődbe ment stúdió veteránjaira. Legtöbbjüket Warren Spector menekítette át az Ion Stormba, sokan az Irrationalnél találtak menedéket, a többiek a Mad Doc Software-nél, az Oddworld Inhabitantsnál, a Bethesdánál, a DreamWorksnél és a Rogue-nál kötöttek ki. Paul a francia Arkane Studioshoz szerződött, hogy elkészítse az Ultima Underworld spirituális örökösének kikiáltott Arx Fatalist (épp egy éve volt teljesjáték-melléklet a PC Gurunál!). A játék mérsékelt sikert aratott, Paul egyedül nem tudott csodát tenni vele – hiszen a Looking Glass játékainak igazi ereje mindig is a kreatív csapatmunkában rejlett. Hősünk összeszedte hát szétszéledt egykori csapatának néhány tagját (az alapító Doug Winket, Rick Ernst designert, Bhavin Pater grafikust, és a kimondhatatlan nevű Kemal Amarasingham zenészt), akikkel megalapította a Floodgate Studiost. Első játékuk a Neverwinter Nights kiegészítő lemeze, a Shadows of Undrentide volt – most pedig már egy éve dolgoznak a legnagyobb titokban egy új RPG-n. Az internet legsötétebb bugyraiból egészen halk hangok azt súgják, a Baldur's Gate 3 az...

Hancu

Bő másfél éve a Gondolatébresztő rovatban már számba vettem a PC-hez köthető betegségeket, a fizikai és lelki egészségkárosodásokat. Akkor a felnőttkori számítógép-addikcióról csak egy félmondatban emlékeztem meg, inkább a gyermekkorban jelentkező függőséggel foglalkoztam. Most két oldal erejéig visszatérnék a korábban méltatlanul hanyagolt témára – már csak azért is, mert drasztikus mértékben növekvő jelenségről van szó.

> i „A játékfüggőség ugyanolyan szenvedélybetegség, mint a szerencsejáték-mánia, vagy akár a drog - ha extrém módon túlzásba visszük, hasonlóképpen káros is lehet..."

„Amióta a férjem megvette a Final Fantasy XI-et, napi 14-16 órát játszik vele. Korábban mindig szerető és megértő volt, most türelmetlen, ha nem ülhet a játék előtt, és veszekszik, ha arra kérem, hogy etesse meg a kéthónapos lányunkat. Holnap ultimátumot adok neki: vagy a házasságunk vagy a Final Fantasy XI..."

„A párom, aki két hónap múlva lesz harminc, teljesen a Horizon nevű MMORPG rabja lett. Úgy néz ki egy napja, hogy felkel délután 4-kor (igen, DÉLUTÁN), eszik valamit, majd addig játszik, amig megint enni lehet. Utána visszaül a géphez, és hajnali 4 és 7 között kerül ágyba. Az utóbbi hetekben már csak alszik napközben, nem segít sem a takarításban, sem a gyereknevelésben..."

„Az EverQuest majdnem tönkretette a házasságunkat. A feleségem – aki el sem tudja képzelni az életét Norrath nélkül – házasságot kötött a játékban valakivel, aztán egy idő után személyesen is találkozott az illetővel. Szeretők lettek, aztán a feleségem elköltözött itthonról. Végül a három gyerekünk miatt jött vissza hozzám..."

Az interneten ezerszámra lehet olvasni hasonló történeteket – még halálos kimenetelű, nyilvánvalóan szélsőséges eseteket is –, amelyek mind a felnőttkori számítógép-függőség, esetleg szűkebben véve a játék- vagy internet-addikció tanmeséi közé sorolhatók. Ez a fajta kóros ragaszkodás valamely, számítógéphez köthető tevékenységhez nem új keletű: a pszichiátria több évtizede foglalkozik már vele, és éppúgy a szenvedélybetegségek között tartja számon, mint a vásárlási mániát, az alkoholizmust, vagy urambocsá' a drogfüggőséget.

Lógók a szeren

E pszichés betegség tünetei nagyjából megegyeznek, akár játékhoz, akár az internethez, akár valamilyen számítógépes munkához vonzódik túlzott mértékben a páciens. A kapcsolódó fizikai károsodások között megtaláljuk az ízületi fájdalmakat és a fejfájást, az alvászavarokat, a szem kiszáradását, az inhüvelygyulladást, valamint az izomzat és a csontozat azon torzulásait, amelyeket a mozgásszegény életmód idéz elő. A számítógépfüggő magatartása és környezete is változásokon megy át. Gyakori, hogy az efféle szenvedélybeteg elhanyagolja személyes higiéniáját és kihagy egy-egy étkezést. A játékbolondok erősebb viselkedésbeli ferdülésekre számíthatnak. Közülük sokan a virtuális világokban élik ki érzelmeiket (akár a szerelmet is), és ezzel együtt eltávolodnak a valóság elvárásaitól. Sőt, ha nem játszhatnak, ingerlékenyek, depressziósak és visszahúzódók lesznek. Nem ritka, hogy a játékaddikt gondolatait akkor is kedvenc szórakozása tölti ki, amikor nem is a bekapcsolt gép előtt ül. A rengeteg, számítógép előtt töltött időt persze a munkahely és a család is megérzi: elhanyagolt feleség és gyerekek, a társasági élet hiánya, sűrűn cserélt állások, esetleg horribilis telefonszámlák kísérhetik a számítógépszenvedélyt. Sőt, azok a férfiak, akik függőségüket nem játékokon, hanem pornóoldalakon élik ki, a szexuális életükben is komoly problémákra – a szexuális ingerküszöb megváltozására, merevedési zavarokra – számíthatnak.

Power of flow

Ha ennyi átokkal jár együtt, miért is töltenek ezek a szenvedélybetegek 8-10 órákat, sőt néha napokat a számítógép előtt? A válaszhoz meg kell ismerkednünk a flow-val, amely viszonylag új fogalom a lélekgyógyászatban (bár szűk szakmai körökben már a hetvenes évek óta emlegetik). Magyar felfedezője és kutatója, Csikszentmihályi Mihály így ír róla Flow – Az áramlat című könyvében: „...az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltörpül mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet folytatni akarjuk, pusztán magáért." A flow-t szinte bármilyen cselekedet során elérhetjük, így játék közben is – gyanítom, minden olvasóval előfordult már, hogy időérzékét elveszítve órákig játszott. A számítógépes játékok tökéletesen teljesítik a flow-élmény két fő feltételét: egyrészt a képességek és az elvégzendő feladatok

A Sims Online nem olyan sikeres, mint offline testvérei, de bele lehet zúgni...

kellő arányban állnak (tipikusan nem könnyű, de mindenképpen megoldható feladatokról van szó), másrészt egyértelmű céllal bírnak. Azonban ezek a célok csupán a virtuális világokban létezők, nem mérhetők semmilyen alkotó tevékenység céljához és kézzelfogható végeredményéhez. Akinek csak ilyen látszat-céljai vannak, az csak a számítógép által vetített világban kap megerősítést a képességeiről. A megerősítés pedig életkortól függetlenül igen fontos, és bár könnyű játékok által megerősítéshez jutni, nehezen vitatható, hogy a valóság megerősítései értékesebbek és többnyire tartósabbak is. Nem meglepő hát, hogy szinte kivétel nélkül olyan emberek válnak játékfüggővé, akik személyiségükből adódóan elfordulnak a valóság feladataitól – a pszichiáterek körében általánosan elfogadott nézet, hogy a számítógépes játék (és az internet) csupán katalizátor, amely a már korábban meglévő defektusokat – esetleg valamilyen traumát – tükrözi vissza.

Ami nem működhet...

Ebből következik, hogy a játék- és internetfüggőség kezelésére a játékok és az internet démonizálása a legkevésbé megfelelő módszer – bár kétségtelenül sok csoport próbálkozik ezzel. A Mothers Against Videogame Addiction and Violence, vagyis az Anyák a Videojáték-függőség és az Erőszak Ellen honlapja (www.mavav.org) például a játékok feletti teljes szülői kontrollt tartja megoldásnak, továbbá olyan tanácsokkal szolgál, mint a „ne tartsunk semmilyen szórakoztatóelektronikai eszközt a gyerek szobájában, és ha ez nem lehetséges, hagyjuk nyitva a gyerekszoba ajtaját". A felnőttkori addikció ellen küzdőknek is megvannak a maguk – olykor igencsak radikális ötletekkel szolgáló – fórumai. A Yahoo-n például az EverQuest ellenzői verődtek össze két virtuális klubban. A Spouses Against EverQuest (Hitvesek az EverQuest Ellen) és az EverQuest Widows (EverQuest Özvegyek) tagjai kibeszélik a problémáikat, panaszkodnak EverQuest-függő férjeik és feleségeik (utóbbiak aránya egyre nő) miatt. Korábbi addiktok is felbukkannak, hogy valljanak múltjukról (ők a hiresen durva kábítószer után egyenesen EverCracknek hívják a játékot), és tippeket osztanak meg egymással, hogyan lehet EQ-karaktereket törölni és akadályozni a szerverek elérését. Ez persze böki az arra tévedő játékosok szemét, úgyhogy szép számmal találni „Ne b***akodjatok a kedvenc játékunkkal!" típusú üzeneteket is. De ez a háborúsdi meglehetősen komolytalan, és különben is, Gutenberg óta átmegy ezen minden, ami egyszerre lehet tanulás, szórakozás vagy függőség…

halálos játékok

2000 márciusában a 37 éves, dél-koreai Kim Kvang-su szó szerint halálra játszotta magát. Napokig nem aludt, és több étkezést is kihagyott, csak hogy ne kelljen elszakadnia kedvenc játékától, a One Thousand Yearstől. Munkatársai szerint Kim gyakran délután 4 órától a másnap reggeli műszakkezdésig játszott. 17 órányi folyamatos játék után szíve felmondta a szolgálatot.

Hasonlóképpen járt 2003 januárjában egy 28 éves hong-kongi fiatalember, aki egy egész éjszakás Diablo II-parti után esett össze holtan. Pedig bizonyára ő is olvasta a figyelmeztető matricákat, amelyek a túl sok, megszakítás nélküli játék veszélyeiről tájékoztattak. A matricákat alig nyolc hónappal azelőtt ragasztották ki a környéken, miután 2002 májusában, Hong-Kongnak ugyanabban a körzetében meghalt egy 17 éves fiú – ő is a Diablo II „áldozata" lett.

Az egész világon nagy port kavart fel a 21 éves Shawn Wooley esete, aki 2002 elején, egy szokásos napi (mármint 24 órás) EverQuest-kalandot követően öngyilkos lett. A fiú édesanyja a játékot hibáztatta, ugyanakkor elismerte, hogy fia egyébként is beteg volt. „Nem voltak barátai, nem érdekelték a nők sem. A játék tökéletes kiút volt neki." – mondta az anya. Wooley asszony és ügyvédei azóta is hadban állnak a játék kiadójával: egyrészt azt próbálják kideríteni, mi történhetett Norrath-on, ami Shawn elhatározásához vezetett (a Sony nem hajlandó kiadni információkat más játékosokról), másrészt azt szeretnék elérni, hogy a kiadó a függőségre figyelmeztető matricákkal lássa el a játékot.

Mind közül a legszomorúbb haláleset egy csecsemőé, akinek az volt a bűne, hogy nem hagyta nyugodtan játszani az apját. Tony Lamont Bragg az EverQuest rabja volt, és bosszantotta, hogy 9 hónapos fia, akire neki kellett vigyázni, mindig felsír. Hogy elhallgattassa a gyereket, megrázta és megszorította, majd visszatette a járókába. A gyerek perceken belül halott volt, apja ugyanis több bordáját is eltörte a szorítással, és az egyik borda átszúrta a szívet. Bragget annyira lekötötte a játék, hogy csak egy nappal később fedezte fel a gyermek halálát. Az apát a 2001-ben történt eset óta 15 éves börtönbüntetésre ítélték.

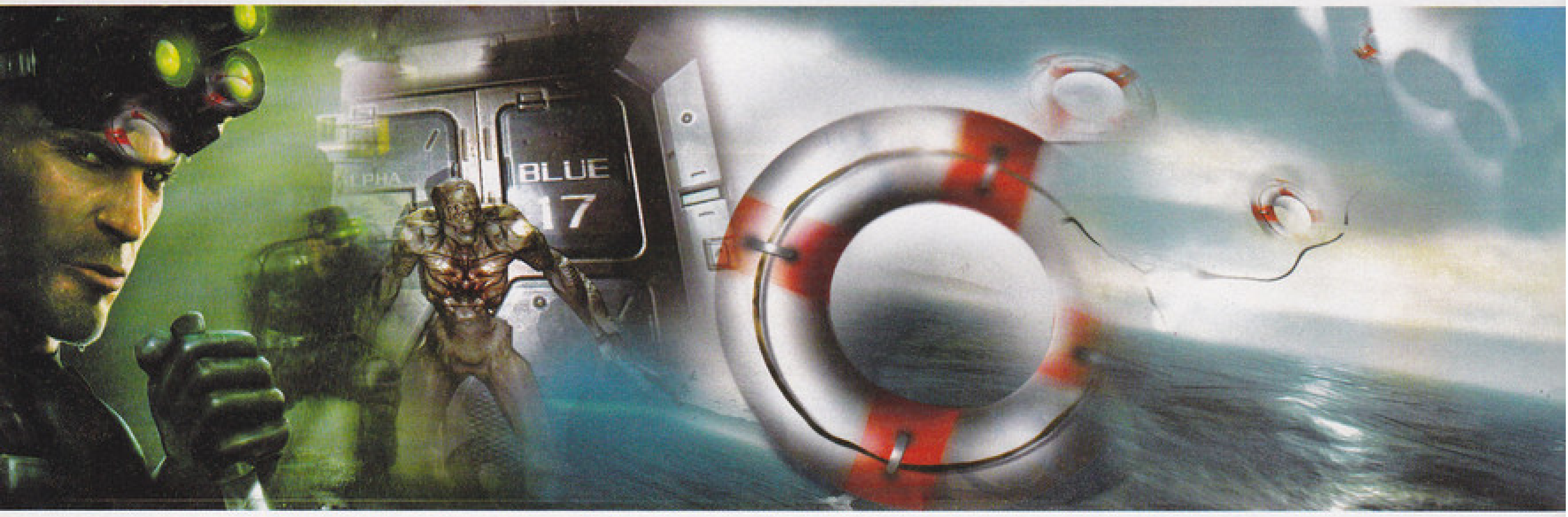
Jóval békésebb, bár igen ritkán működő megoldás, ha a játék- vagy internet-addikt környezete megtanul együtt élni a függőséggel. Ha kissé vicces formában is, de a www.geekgirlfriend.com a számítógépbe pistult kockafejek barátnőinek ad tippeket az együtt- és túlélésre. Az MMORPG-függők fórumain egyre gyakrabban lehet olvasni efféle sztorikat is: „Amióta a párom megmutatta az EverQuestet, minden este 4-6 órát játszunk együtt, mielőtt ágyba bújnánk. Soha nem kell aggódnom amiatt, hogy hol csavarog a férjem, hiszen mellettem öli a sárkányokat. Azt hiszem, kevés olyan harmonikus házasság létezik, mint a miénk." Kérdés, hogy mennyire tartós az ilyen állapot, hiszen a legtökéletesebben összeillő addikt-párok életében is beköszönthet a gyerekáldás, egy gyerek pedig rengeteg időt igényel…

...és ami igen

Végül a leghatásosabb és leginkább elfogadott módszer – elvégre szenvedélybetegekről van szó – a szakorvosi kezelés (esetleg kellő akaraterő esetén az öngyógyítás). A számítógép-függőség világszerte elismert specialistája, a www.computeraddiction.com címen „rendelő" Maressa Hecht Orzack a kognitív viselkedésterápiát tekinti megoldásnak, vagyis azt a kezeléssorozatot, amelynek során a beteg felismeri, miért rossz a függőség, és a pszichiáter vagy pszichológus útmutatásai révén képessé válik arra, hogy saját maga segítsen a helyzetén. Aki már itt tart, az általában tudja, hogy a túlzásba vitt játék rossz neki, s itt lépésről lépésre tisztázza, mik a negatív hatásai az életére, mik azok a pozitívumok, amiket a játéktól kap meg, és hogyan kaphatná meg ezeket a való életben. A terápia végére a páciens egészséges szintre szorítja a szenvedélyét – hiszen a függőség nem más, mint a szenvedély torzulása, az internet és a játékok megfelelő mértékben fogyasztva igen hasznosak (még a játékoktól kapott megerősítések is). A kognitív viselkedésterápiát aztán kísérheti rengeteg egyéb apróság, például antidepresszánsok (a játékmegvonás okozta levertséget kezelendő), mozgásterápia, közösségi foglalkozások, kommunikációs tréning – jellemzően olyan gyakorlatok, amelyek a beteg személyiségének a függőség miatti beszűkülését megszüntetik. Magyarországon 2003 óta működik a Nyírő Gyula Kórház pszichiátriai osztályán egy külön rehabilitációs részleg, amelyet a „kényszeres szerencsejáték-függő szenvedélybetegek" részére nyitottak meg – hazánkban ez az egyetlen központ, amely valamilyen szinten kapcsolódik a játékfüggéshez, így aki szükségét érzi, ezt keresse fel (a speciális pszichoterápiákat főként magánrendeléseken bonyolítják). Hangsúlyozom: az előbbiek a felnőttkori szenvedélybetegekre vonatkoztak. A korai játékaddikciót egyrészt szinte mindenki kinövi, másrészt az bizonyos mértékig még tolerálható is – elvégre mikor játsszunk, ha nem gyerekkorunkban!?

Stöki

Hello lányok, ti is függők vagytok?



Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

ROME: TOTAL WAR

Hello!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Rome: Total Warban miért gyártanak a városaim állandóan automatikusan egységeket? Minden körben kapok pár egységet néhány városból, és mivel tök fölöslegesek, fel kell őket oszlatnom. Már olyan sok városom csinálja ezt, hogy a játék felét ez teszi ki. A városokban át van állítva, hogy elsődlegesen kulturálisan fejlődjön, vagy valami másra, mint a katonai fejődés, de ugyan úgy csinálják, mindegy mit csinálok.
Légyszi segítsetek, mert így játszhatatlan a játék!
Köszi: Zölcsi

Ez azért van, mert a város tulajdonságainál bekapcsoltad az Automanage opciót; a jobb oldalon, a Recruitment négyzetből szedd ki a pipát, így az építkezés automatikusan folytatódik, de az egységgyártást te szabályozhatod. Érdemes egyébként a városaidban szétszórni a családod kallódó tagjait: nőnek a bevételek, javul a közbiztonság, továbbá az építkezéshez, gyártáshoz társuló esetleges bónuszaik jobban érvényesülhetnek, és nem utolsósorban mindent te kontrollálhatsz, nem pedig a néha meglehetősen buta automata polgármester.

NFS UNDERGROUND 2

Tisztelt Guru Team!
Megvan a Need For Speed Underground 2. Ez eddig nem baj, de most megakadtam. 45%-os vagyok már, megvan a Cole Harbor East is, és a Ford Mustang. Na most az a helyzet, hogy nem mutat több versenyt a térkép. Mi történt, és van-e megoldás?
Kérlek segítsetek.
Köszi: Józsi

Az tényleg nem baj, hogy megvan az NFSU2, de az igen, hogy valószínűleg az outrunokat hanyagoltad. A továbbjutás kulcsa ugyanis minden esetben a maximális vizuális tuning. Ehhez egyrészt nem mindegy, melyik shopban vásárolsz, hisz ahogy az üzenetekben is szó van róla, néhány cucc csak meghatározott városnegyed műhelyében érhető el. Továbbá a városban rozsdabarna nyíllal jelölt verdák tömeges lealázása is szükséges – mellékerülsz, és Enter, aztán jön az üldözés –, ezek jutalma ugyanis olyan egyedi cuccokban jelentkezik, amelyek százalékot és csillagot adnak, amitől címlapra/DVD-re kerülsz, és így kaphatsz új versenyeket.

SIMS 2

Kedves Guru team!
Tudjátok, hogyan lehet orvosolni azt a problémát, hogy a másolt játékban falat építeni? Mert megvenni nem szeretném. Ha tudjátok, írjátok meg!
Előre is köszi!

Hát „sajnos" csak úgy lehet orvosolni, hogy megveszed a játékot eredetiben...

PATRICIAN III

Tisztelt PC Guru szerkesztősége!

A 2004. novemberi számban levő Patrician 3-hoz lenne két kérdésem:
1. Hogy lehet a hajóval elhagyni a kikötőt, és átmenni egy másik kikötőbe?
2. Hogy lehet másik hajót megtámadni?
Tisztelettel: Tóth Gábor

1. Jelöld ki a hajót, kattints a minitérkép alatt lévő városkapu ikonra (Leave Town), aztán jobb klikk a célállomásra.
2. Végy egy gyors hajót, sok legénységgel, kapitánnyal, erős fegyverzettel, aztán a nyílt tengeren a legénység tulajdonságainál kattints a „Pirate" opcióra, majd jobb klikk a megtámadandó hajón. De ne feledd, alapvetően ez kereskedős játék...

Kedves Guru!
1. Azt szeretném kérni, hogy tegyétek be ezt a PC Guruba!!!
2. Szeretném megkérdezni, hogy a PATRICIAN 3-ban, hogy lehet konvojba tenni a hajókat!
3. Továbbá szeretném, ha azt is leírnátok, hogy vannak a rangok, de pontosan, elejétől a végéig.
4. Még egy: írjátok le, hogy lehet feljebb jutni a ranglétrán!
Köszi, Gabó

1. Kipipálva.
2. Más társaságok horgonyzó hajóihoz szegődni úgy lehet, ha a kikötőben ráklikkelsz a hajódra, majd a konvoj (hajó ábra két egymásra mutató nyíllal) ikonra a hajó tulajdonságai felett, és kiválasztod, melyikhez akarsz csatlakozni. Saját konvoj megalapozásához ugyanez az ikon szükséges, de ekkor vezérhajó is kell, amelyen kapitány, és megfelelő szintű fegyverzet az alapkövetelmény.
3-4. Bolttulajdonos, kereskedő (100 000 tallér), nagykereskedő (200 000), utazó nagykereskedő (300 000), tanácsos (500 000), patrícius (900 000), főpolgármester, főtanácsos. A két utolsó rang szavazás alapján dől el, a többi főleg vagyon, és hírnév függvénye.

SPELLFORCE

Elakadtam a Spellforce című játékban a Greydusk Vale szigeten, a Border Warfare küldetésben, és nem tudok eljutni Uriashoz! Előttem áll pár igen kemény fickó! Légy szíves segítsetek nekem!
Kormányos team
Ui. Zsír az újság!
Ui2. DIABLO 2 rovatot!

A probléma az, hogy nem tudom pontosan a küldetés melyik részénél állnak azok az igen kemény fickók... Mindenesetre egy magyar nyelvű, korrekt és részletes végigjátszást találsz a http://sf2.uw.hu/vegigjatszas.php oldalon.

Ui. Kösz.

Ui2. El Diablo zokog, valószínűleg véredet is veszi, ha nem tallózod át villámgyorsan DVD-mellékletünk Rovatok részlegét. Ugyanis Diablo 2 rovat – nem is akármilyen – van, volt és lesz is!

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

B.U.É.K. PC Guru!
Az újság továbbra is kiru, de elakadtam a Warrior Withinben, lécci segítsetek. Na, ott vagyok, hogy már átváltoztam azzá a fekete múmiává, és le kéne győznöm egy griffet vagy mi a szöszt. Nem tudom, hogy kell, mert ha a fejét ütöm, akkor védi, ha meg mögé próbálok menni, lecsap a farkával. Legyetek szívesek segíteni!

A homokkal nem kell spórolni, lassítsd az időt folyamatosan („R" billentyű), gurulj mögé, így nem tud a farkával tockost adni – aztán csak a lábait kaszáld, de azokat keményen. Ha felszáll, és rád repül, folyamatos bukfencezéssel manőverezd ki...

Hello Guru!
Lenne egy kérdésem a Prince of Persia 2-vel kapcsolatban: elvesztem az Eagle Swordot, és kisodródok egy szigetre. Elakadtam ott, amikor megöltem azt a hollókból összeállt izét, és átmegyek egy másik terembe, lecsúszok a függönyön, megölöm a csókákat, felmászok, ott is megölöm a csókát, átfutok a gödör felett, megkapaszkodok, és hogyan tovább? Tudom, át kell jutni a gödör túloldalára, de HOGYAN?
Lécci rakjatok be, vagy írjatok vissza e-mailben! Élet-halál kérdése!
1 rendszeres olvasó/vevő: Lotrfan

Élet-halál!? Na ez remélem minimum egy kupont ért majd a mennyországban Jennifer Lopez és hasonló kaliberű nimfák becserkészéséhez... Lássuk: átszaladtál a mélység felett – nos, akkor csak annyi a dolgod, hogy vedd észre a peremet, amely pont a lábad alatt van és függeszkedve (alapértelmezésben „C") mászd körbe a gödör széle mellett a falat.

HALF-LIFE

Dear Guru Team!
Régi előfizetőtök szeretné segítségeteket kérni. Most vettem meg a Half-Life első részét tudom, késtem pár évet, de nagyon tetszik. Mondjuk a lifteken rendszeresen rajta ragad szegény Gordon Freeman, így még a célba érés előtt le (vagy fel) kell ugranom ezekről. (Ez mondjuk néha HP-veszteséggel jár, de túl lehet élni). Ez valami bug? A fontosabb problémám egyelőre nem ez. Most tartok az Apprehension pálya elején, ahol a nagy vízzel (fogalmazzunk pontosan: sárral) telt betonmedence van. Szereztem a netről végigjátszást, ahol leírják, hogy a víz alján átjárót találunk, és oda kell beúszni. Van itt egy hajszálnyi probléma: a sár oly mértékig fekete, hogy a szó legklasszikusabb értelmében semmit sem látni. (Mondjuk nem értem, hogy egy ilyen jó vagy bármilyen játékba, hogy kerülhet olyan rész, ahol kizárólag a fekete képernyő mered az emberre). Persze próbálkoztam. Felkapcsoltam a kezemben lévő zseblámpát: látótávolság továbbra is zéró. A grafikai beállításoknál a lehető legvilágosabbra vettem a képet: az eredmény változatlan.
Szóval, ha bármivel tudtok segíteni problémámon, azt előre is nagy tisztelettel köszönöm!
További jó munkát és békés karácsonyt kívánok!
Szentgáli Zsolt PhD

Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a játék régi, és nem mindig működik együtt az új videokártyákkal. Próbált meg átkapcsolni Direct3D-ről OpenGL-re a megjelenítést, annak segítenie kell. Az előző számunk DVD-jén egyébként van egy videó, amelyen valaki 55 perc alatt játssza végig a Half-Life-ot, onnan elleshetsz más trükköket is.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

HALEEEE GURU TEAM!
Szörnyű dolog történt pár nappal ezelőtt. Játék közben áramszünet-gép ki-mentések el-székről fölegér le-billentyűzet szét... Azért nem pontosan így, de sajna a KOTOR mentéseim megsérültek, csak pár használható. Kezdtem hát egy új játékot, de a Korribanon sajna elakadtam Pall sírjánál (jobb első), ahol a bérgyilkos droidok vannak. Egy oszlop került utamba... na ezzel nem tudok mit kezdeni, pedig átjutottam már rajta, de sehogy sem akar még egyszer sikerülni. A másik pedig: Az uccsó bolygón (mármint a térképen) egy űrállomásra szállok, ahol egy csávókával beszélgetek, otthagyom, visszamegyek és két „betörőt" látok, kizavarom őket, de mit kell csinálni, hogy lemehessek a bolygóra, ha lehet?

Kérlek válaszoljatok, mert már csak Ti segíthettek.
Feri

1. Az oszlopba egy sonic gránátot kell belerakni (egy mellette levő hullából ki tudod szedni).
2. Csak sejtem, hol lehetsz, de ha ez valóban a Yavin körül keringő űrállomás, akkor el kell, hogy keserítselek, ugyanis a bolygóra nem lehet leszállni. De a kereskedő itt a legbőkezűbb, ezért érdemes többször is meglátogatni a helyet.

XIII

Hi!
Elakadtam a XIII-ban azon a pályán, amikor bent vagyunk a szentélyben. Odáig már eljutottam, hogy egy mágneskártyával bemegyek egy festményekkel teli terembe és becsukódik mögöttem az ajtó, de ott nem tudom, mit kell csinálni. Légy szíves segítsetek nekem!
Előre is köszönöm: Sebi

Van egy nagy kő a teremben, amiből hiányzik egy részlet. A mellette lévő kis szobában a falat vizsgáld meg alaposan – onnan már egyértelmű...

DOOM 3

Hi Guru!
Az a helyzet, hogy elakadtam a Doom 3-ban ott, ahol a négy teleport-állomás van, és amikor a negyedikhez érek, az az emberke (valami Doktor) rám küldi azt az izét, én kinyirom (a többit is) rohanok a teleport indítópaneljéhez, rákattintok a negyedik állomásra, uzsgyi a teleporthoz, katt, alagút, puff a pálya elejére. Már az egész pályát bejártam, de sehová nem tudok menni. Légyszi segítsetek, hogy a teleportálás után hova menjek!
Előre is köszi: Töki

Amikor a negyedik teleportot eléred, és a szörnyeket lenyomtad, jól nézd meg az irányítópulton a feliratokat, ugyanis a végső teleportáláshoz nem a 4. állomást kell megadni célnak, hanem az első, „exit" feliratra kell kattintani...

PIRATES OF THE CARRIBEAN

Szevasztok!
Szükségem lenne egy kis helpre. A kérdés: A Pirates of the Carribeanban ott tartok, hogy el kellene foglalni a Greenford nevű erődöt, azért hogy kiszabadíthassam azt az öregembert, aki a világítótoronyban lakik. Azonban amikor elkezdem lőni az erődöt, menthetetlenül elsüllyesztenek. Már két hete itt sz*rakodok, és nem bírom idegekkel. Pedig jó a játék... Nagggggyonnn!!!!
Remélem tudtok segíteni!
Köszi:Márk

Az ostromhoz csatahajók vagy fregattok kellenek, úgy három darab, dugig tömve 24 fontos ágyúkkal. Némi kavarodást vélek felfedezni a kérdésedben, ugyanis emlékeim szerint a világítótoronyhoz ostrom nélkül is el tudsz jutni, és el is kell menni, hisz Danielle-t ott teszed ki a partra, illetve az öreg „kódfejtő" is ott lakik. Ha nem mész el a toronyhoz, nem sebződik az erőd, csak a védők.

RESTAURANT EMPIRE

Hello!
Szeretném megköszönni a segítséget a DVD-vel kapcsolatban. A Restaurant Empire-rel kapcsolatban van egy kis kérdésem. Működik minden tökéletesen, csak a vendégek folyton panaszkodnak, amikor távoznak, hogy nem köszönnek a felszolgálók. Hogyan lehetne őket a köszönésre ösztönözni?
Üdv: kippiu

Közvetlenül sehogy. Ha azt szeretnéd, hogy udvariasak legyenek az alkalmazottaid, mindig elegendő számú felszolgáló és főpincér tartózkodjon az adott szinten, és jó morállal rendelkezzenek (a fizetést tessék emelni, illetve ha nagyon sok a konkrét panasz, akkor azonnal kirúgni a delikvenst) de a leghasznosabb az Infóközpont->Igazgatás->Képzés menüben folyamatosan fejleszteni a személyzetet. Ez az opció csak a negyedik küldetés után lesz aktív, és sávosan határozhatjuk meg, hogy a költségvetés mekkora hányadát áldozzuk a szent ügy oltárán.

Kedves PC Guru!
A vendégek panaszkodnak hogy nagyon zajos a hely. Ezt hogy lehetne csökkenteni? Aztán. Az alkalmazottak nagyon gorombák és erre mérgesek a vendégek. Hogy lehet azt megoldani, hogy ne legyenek gorombák? A harmadik pályán, amikor a francia főzőverseny van, a két fő küldetésből a

pénzes küldetés nem megy (de a verseny igen)! Hogy lehet azt megcsinálni? Lassan viszik ki a kaját. Miért?
Joda

Zajos a hely? Valószínűleg túl közel vannak az asztalok – tarts kicsit nagyobb távolságot, használhatsz (főként az emeleten) térelválasztókat is. A konyha és az étellift közelébe, mint ahogy a bejárat elé, nem teszünk asztalt, utóbbihoz amúgy is inkább két recepciós pult dukál. A harmadik küldetésben mindkét szinthez legyen főpincéred, lenn kettő, fenn három felszolgáló, a konyhában pedig mosogatógép, és két fő kisegítő, amelyek közül az egyik csak az ételliftet kezeli. Goromba alkalmazottakra a megoldást lásd feljebb. Ahhoz, hogy a havi nyereséged a 12 000-es, illetve a havi bevétel az 50 000-es szintet elérje (magyarul tóduljon a nép), csökkentsd az étlapon az árakat legalább tíz százalékkal, vegyél komfortos berendezést, és dekorálj bőszen. A lassú felszolgálás oka: vagy kevés a személyzet (esetleg alulmotiváltak), vagy rossz a beosztás (a személyzet karakterlapjain megadhatod, hol ténykedjenek), de ha túl sok az asztal, és túl zsúfolt a hely, az sem egészséges.

CHASER

A Chaserban nem tudok kijutni a hotelból. Annál a résznél, ahol stabilizerszerűségek mozognak.
Dav

Felteszem, a 02 stabilizer földszinti részéig könnyedén eljutsz. A 02-es stabilizernél a hidraulika felőli oldalon át kell menni a túloldalra (figyeld a gép mozgását, és csak a középső mélyedésig szaladj első ütemben), 05-nél a létrán fel, aztán irány a 03-as. A 03-nál lesz fenn egy szellőzőnyílás, ott be, majd a számítógépnél a liftet aktiválni. Ha kész, vissza kell menni a 03-ashoz, figyeld a számozást – az átjárókban van felfestve – így könnyen eljutsz a 06-ig, ahol a liftajtó is van.

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Helló Guruk!
Kéne egy kis segítség! Elakadtam a Runaway második fejezetében. Már bejutottam a laborba, és felvettem a doktornő hangját. Amikor le akarom játszani, hirtelen lemerül az elem. Na itt nem tudom hogyan tovább! A portás adna elemet, de csak pénzért, az meg nincs nálam. Légyszi válaszoljatok!
Köszönöm: egy rendszeres olvasótok!

Rendszeres olvasókért mindent! Az elemet le kell hűteni, és működni fog. Az analizációs helyiség hátsó részében a falról akaszd le a merőkanalat, és tedd bele az elemet. Merítsd a cuccot a nitrogéntartályba, aztán a hideg elemeket tedd vissza a hangrögzítőbe, és már mehetsz is a széfhez!

THE NATIONS

Tisztelt PC Guru szerkesztőség!
Légy szíves írjátok már meg nekem, hogy hogyan lehet kódozni a The Nations című játékban!
Előre is köszönöm: Tusó

Simán csak játék közben kell beütni a kódokat. Itt van néhány: WINNER – azonnali győzelem, IAMHUNGRY – plusz élelem, IRONMAN – vas, STONEMASON – kő, LUMBERJACK – fa, RAIN – nagyobb termés, CASHCOW – 5 000 pénzt ad.

CHEATEK

HALF -LIFE 2

A konzol engedélyezéséhez indítsd a játékot a -console paraméterrel.
„C:\Program Files\Half-Life 2\hl2.exe" -console
Ezután játék közben nyomd meg a ~ billentyűt (magyar billentyűzeten: 0) és a megjelenő konzolba írd be a kódokat:
sv_cheats 1: cheat mód engedélyezése
god: sérthetetlenség
buddha: egészség csökkentése
impulse 101: összes fegyver
impulse 82: jeep
notarget: láthatatlanság (az NPC-k nem látnak meg)
noclip: átjárás a falon
developer *: fejlesztői mód (0: be, 1: ki, 2: bővített)
maps: pályalista megjelenítése a képernyőn
map *: * nevű pálya betöltése
give *: * nevű tárgyat kapsz

Pályanevek:
d1_canals_01, d1_canals_02, d1_canals_end, d1_tempanals_02, d1_town_01, d1_town_02, d1_town_03, d1_town_04, d1_town_05, d1_trainstation_01, d1_trainstation_02, d1_trainstation_03, d1_trainstation_05, d1_under_01, d1_under_02, d1_under_03, d1_under_04, d2_coast_01, d2_coast_02, d2_coast_03, d2_coast_04, d2_coast_04_dx60, d2_coast_05, d2_coast_06, d2_coast_07, d2_coast_08, d2_prison_01, d2_prison_02, d2_prison_03, d2_prison_04, d2_prison_05, d3_c17_03, d3_c17_04, d3_c17_05, d3_c17_06a, d3_c17_06b, d3_c17_07,

Fegyvernevek:
weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rollerwand, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat,

Tárgynevek:
item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_healthkit, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade, item_healthvial

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

A kódokat a „Press Enter" képernyőn kell beírni:

regmebaby: 20 000 pénzt kapsz Career módban induláskor
opendoors: összes pálya
ordermybaby: összes kocsi
gimmevisual1: 1. szintű vizuális tuningok feloldása
gimmevisual2: 2. szintű vizuális tuningok feloldása
needperformance1: 1. szintű teljesítménytuningok feloldása
needperformance2: 2. szintű teljesítménytuningok feloldása
goforoldspice: Old Spice matricák feloldása
needmybestbuy: Best Buy matricák feloldása
gotmycingular: Cingular matricák feloldása
gottahavebk: Burger King matricák feloldása
gottaedge: Edge Sponsor matricák feloldása

Figyelem: nem minden kód működik karrier módban!

TRIBES VENGEANCE

Indítsd a játék a -console paraméterrel, utána játék közben nyomd meg a Tabot és a megjelenő konzolba írd be a kódokat:

god: sérthetetlenség
allweapons: 3 fegyver maximális lőszerrel
allammo: maximális lőszer mennyiség
fov *: látószög módosítása * értékre
stat all: összes statisztika megjelenítése
stat fps: FPS kiírása a képernyőre
stat net: hálózati statisztika
stat none: összes statisztika eltávolítása a kijelzőről

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Indítsd a játékot „-console 1" paraméterrel Játék közben nyomd meg a „~"-t, és gépeld be a következő kódokat:

God: Isten mód
giftxp x: Az x helyére tetszés szerinti szám, és annyi XP-t kapsz
impulse 101: A legtöbb fegyver és tárgy
notarget: Az ellenség nem lát Téged
freecasting: A diszciplínák használata ingyenes lesz

ALEXANDER

Játék közben nyomd meg az Entert, és a felbukkanó szövegdobozba írd be a kódokat. Utána nyomj újra Entert!

VIEWALL: látszik a térkép
BABKI: 50.000 erőforrás
VICTORY: küldetés megnyerése

CHRONICLES OF RIDDICK

Játék közben nyomd le a Ctrl+Alt+~ billentyűket a konzol előhívásához. A konzolba írd be a kódokat:

cmd godmode: sérthetetlenség
cmd noclip: átjárás a falakon
cmd giveall: összes fegyver és tárgy
unlockall: Director's Cut Special Features feloldása

FLATOUT

Névnek írd be a következőket:

GIVEALL: összes kocsi és összes pálya
GIVECASH: 40 000 dollár kezdőtőke
RAGDOLL: a felfelé váltás billentyűje kilövi a játékost

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

Half-Life 2 gépigény

Sziasztok mentőövesek!
1. Arra lennék kíváncsi, hogy futna-e a gépemen a Half-Life 2? AMD Athlon XP-m van 2500-as órajellel, 256 MB RAM (ezt bővíteném még 1db 256-ossal) és 256 MB-os ATI Sapphire 9600 gyorsítókártyám van. Szerintetek ez utóbbi elég jó?
2. Yoo az újság...
3. Mit vegyek még a gépembe, hogy jól fusson a HL2?
4. Persze csak úgy vehetek a gépbe cuccokat, hogy a HL2-re is maradjon pénz…
5. Köszi hogy segitetek!
6. Tegyetek be az újságba, akkor nem támadok rátok!
Yoda

Kedves Yoda!
Köszönet, hogy ma meghagyod az életünk... Személyes tapasztalatból mondhatjuk, hogy a HL2 szépen el fog futni a gépeden. Amit érdemes esetleg venned, az valóban az a plusz 256 RAM. Ha akad még pénzforrás, az R9600 256MB helyett jöhet majd valamilyen izmosabb kártya, de a HL2-höz ez nem feltétlen szükséges. (Ajánlom figyelmedbe előző számunk ötoldalas HL2 teljesítménytesztjét, abból is kiderül, hogy a 9600 elég jól muzsikál HL2 alatt. – Joc)

FX5700 vagy FX5700LE

Üdvözlet!
Új VGA kártyát szeretnék venni. Nem tudok dönteni egy Geforce FX 5700 és egy FX5700LE között. Kb. 5-7000 Ft különbség van a kettő között. Úgy tudom, hogy az LE valamennyivel le van butítva. A kérdésem lényege az lenne, hogy az FX 5700 megér-e 7000 Ft-tal többet, vagy jó lesz az FX 5700LE is? A kártyát 265MB-os RAM-okkal kívánom megvásárolni. Tisztelettel:
Takács Richárd

Kedves Richárd!
Ha igazából spórolni akarsz, inkább érdemes kicsit erősebb GPU-val szerelt 128 MB-os kártyát venni, mint gyengébb 256 MB-osat. Jelenleg nincs olyan játék, amely kihasználna ennyi memóriát, hacsak nem giganagy felbontásban akarsz játszani (kivéve Doom 3… – Joc). A minőségen sokkal többet változtat a memória és a GPU gyorsasága. Összegezve: érdemes kifizetni 5-7 ezer Ft plusz pénzt izmosabb kártyáért. (Ha nem ragaszkodsz az nVidiához, a nettó 20-25 ezres ársávban Radeon 9600 Próval jobban jársz. – Joc)

Tápos kérdés

Hello!
Lenne egy kérdésem. Szeretnék venni egy tápot, és megerősítést kapni arról, hogy teljesítményben és minőségben megfelelő-e. A kiszemelt darab egy 550W-os Aerocool aktív PFC-vel. A gépem: Abit Nf7-s alaplap, AMD Barton 3000+ os proci, Samsung 400Mhz RAM, Seagate S-ATA 80GB-os merevlemez, LG CD író, LG DVD ROM, Saphire Radeon 9800 Pro videokártya Thermaltake hűtővel, amin 2 db venti van. A gépem tuningolni szeretném. Van még benne 4 db 8cm-es LED-es venti, 2 db 12cm-es venti és 3 db fénycső. Nagyjából ennyi. Ha szerintetek nem megfelelő a táp, és tudtok ajánlani valamit, azt előre is köszönöm. Max 25 000Ft-om van rá.
Köszi!
Sadam

Kedves Sadam!
Jól ismerjük az Aerocool remek termékét, viszont ha tényleg nem sajnálsz 25 rugót kiadni valóban minőségi tápra, lenne jobb ajánlatunk is. Ez pedig az Enermax EG465P-VE. Ugyan csak 430 wattos, de azt le is adja kegyetlenül, és ennyi jó minőségű komponenst vétek lenne ennél gyengébb tápegységre bízni – szigorúan „szerintünk”.

Radeon 9600XT és a 3DMark

Helló PC Guru Team!
A következő problémával fordulok hozzátok: vettem a gépembe (Celeron 2,66GHz, 512MB DDR 400MHz) egy Club3D ATI Radeon 9600XT 128MB-os videokártyát. Utánanéztem sok helyen, és a 9600XT 128MB-os kártyák átlagos eredményei 3DMark 2003-ban (default beállítások) 3800-3900 pont, 3DMark 2001SE-ben (default beállítások) 12000-13000 pont körül vannak. Leteszteltem én is az új kártyámat először 3DMark2003-ban (default beállítások), és az eredmény megfelelő volt: 3950 pont. Ezután letesztel-tem 3DMark2001SE-ben is, és az eredmény: 8700! pont lett! Nem tudom, miért kap ilyen keveset 3DMark2001SE-ben, kérném a véleményeteket és segítségeteket ez ügyben, hogy mit lehetne tenni?! Kérlek, válaszoljatok, fontos lenne! Válaszotokat előre is köszönöm! Miki

Kedves Miki!
Amit most leírunk, az szigorúan saját tapasztalat. A 3DMark 2003 és 2005 már kevésbé érzékeny a CPU-ra és a gépben lévő RAM mennyiségére, míg a 2001-es változatban elért eredmények erősen függenek ezektől. Ezért lehet az, hogy az újabb benchmark annyit hoz, amennyit vártál tőle. Viszont a tesztek, amiket neten vagy újságokban látsz (3D-

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda, Bluefish

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Joc

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Mark 2001), általában erős gépekkel készülnek, hogy ne a VGA legyen a szűk keresztmetszet. Valószínűleg ezért van az, hogy nem ér el a géped annyi pontot, mint a tesztek alapján várható lenne. (Erre szoktuk mondani, hogy az adott beállítások mellett processzorlimitált a rendszered. Ha nagyobb felbontásra váltasz, bekapcsolod az AA-t vagy AF-et, csökkenni fog a különbség a mért és az elvárt eredmények között, mert akkor már egyre kevésbé a CPU lesz a szűk keresztmetszet. – Joc)

Játékos egér

Hy!
Az lenne a kérdésem, hogy ti milyen egeret ajánlanátok játékra? Én elsősorban Logitech MX510-re gondoltam, de már szinte mindenkinek ilyen van, és hallottam még az MS IntelliMouse 1.1a egérről, ami állítólag még szintén jó. Vagy netán érdemes lenne megvárni a Razer Diamondbacket? Tényleg annyira brutális lesz? Melyik boltokban lesz kapható? Várom válaszotokat, mert a mostani egerem egy rémálom. U.I: Természetesen KIRÁLY az újság. Igényes és nagyon jól szerkesztett.
Dadaizmus

Kedves Dadaizmus!
Játékra mindenképpen vezetékes egeret célszerű beszerezni, mint amilyen pl. az MX510 is. Tapasztalataink alapján teljesen mindegy, hogy Logitech vagy Microsoft, az dönt, hogy Te melyiket találod kényelmesebbnek. Viszont ha tényleg csúcskészüléket keresel, érdemes spéci egérpaddal is tuningolni az új egeret (pl. Steelpad 4D). Ezeknek egyetlen hátránya, hogy gyorsan kopnak, kivéve ha fémből készült változatot használsz (nem vicc!). Érdemes kipróbálni, tényleg sokat javít az irányíthatóságon. A 4D ára 5 ezer HUF környékén van. (A Razerről pedig éppen ebben a számban olvashatsz pár oldallal később.)

Szaggatós gép

Hi Guru Team.
A segítségeteket szeretném kérni. Egy évvel ezelőtt vettünk egy teljesen új gépet a Sulinet program keretén belül. Ez nem kész konfig, hanem összeállított gép. Nos a probléma az ott kezdődik, hogy kb. fél évvel ezelőtt tűnt fel, hogy jó néhány játék szaggat a gépen, és nem igazán értem, hogy miért van ez. Pedig a legújabb driver is fel van téve, és a DirectX 9.0c is fent van. A gép: Intel Celeron 2,4 GHz, 512 MB 400 MHz-es RAM (elvileg márkás, azért elvileg, mert nem látok bele a gépbe, mivel le van ragasztva a hátulja, és a garancia még decemberig él), 80 GB Maxtor 7200rpm winchester, MSI 865P Neo alaplap, Sparkle GeForce FX 5200 128 MB, és Windows XP SP1 fut rajta. Az első játék, amin észrevettem a szaggatást, a Halo volt. Kilépés után az nView beállításai között találtam rá a megoldásra. Kikapcsoltam az élsimítást, valamint az anizo szűrést, és így már nem szaggatott, csak nem volt szép a kép. A másik játék az NFS Underground, azoknál a részeknél mikor vízre megy az autó, és a pixel shadereknek kellene dolgoznia, illetve az összes olyan játékban, amiben van füsteffekt, valami eszement szaggatásba kezd. Ha tudtok valami megoldást, akkor vagy az újságon keresztül, vagy e-mailben legyetek kedvesek válaszolni.
Előre is köszönöm:
joe_r.

Kedves joer!
A gyenge pont a VGA kártya és a Celeron processzor. Hasonló órajelű P4 nagyságrendekkel jobban teljesítene a játékokban, ezért a garancia lejártával a CPU-t mindenképpen cserére javasolnánk. Hasonló a helyzet a VGA kártyával is. Az FX5200, bár DirectX9-es kártya, mégsem nevezhető erőműnek. A CPU-val egy időben szintén cserét javaslunk.

Ha szeretnél nVidiánál maradni, egy 6600GT (AGP-s változat!) jelenthet reális altarnatívát, ha ATI kártyára vágysz, egy kellőképpen olcsó 9800 Pro vásárlását érdemes fontolóra venni. Mindkettő DirectX9-es darab, technológiai szempontból viszont a 6600GT-ben több tartalék van, lévén jóval újabb fejlesztés, mint a 9800 Pro.

Joc: A témához kapcsolódva néhány gondolat: Ennek a kártyának kb. olyan terhelés az élsimítás és az anisotropic filtering bekapcsolása, mintha egy Trabi után akarnál kötni egy 40 tonnás utánfutót – esélye sincs... Az újabb játékok a Celeron-FX5200 párost kapásból a padlóra küldik, különösen a shadereket intenzíven használó darabok – mint ahogy tapasztaltad is. Többen a szemünkre vetették már, hogy mindig az új és drága dolgokkal foglalkozunk, és csak azokat ajánlgatjuk, de talán ez a példa is bizonyítja, hogy mennyire nem véletlenül tesszük ezt. Ha élvezhető minőségben akar az ember fia játszani, az új engine-ek – bármilyen szomorú is ez – egyszerűen megkövetelik a viszonylag erős hardvert, ez alól nemigen van kibúvó.

Ismét gépbővítés

Hello!
A PC-met szeretném bővíteni. A gépem a következő: Epox 8RDA+ alaplap, AMD 2400+ proci, ATI RADEON 9600 128MB videokártya, 512MB/400MHz, 120 GB Maxtor vinyó. Szerintetek melyik alkatrészt fejlesszem tovább? A rászánt összegem: 45 ezer Ft. Minél előbb válaszoljatok.
Üdv.:V.Zolee

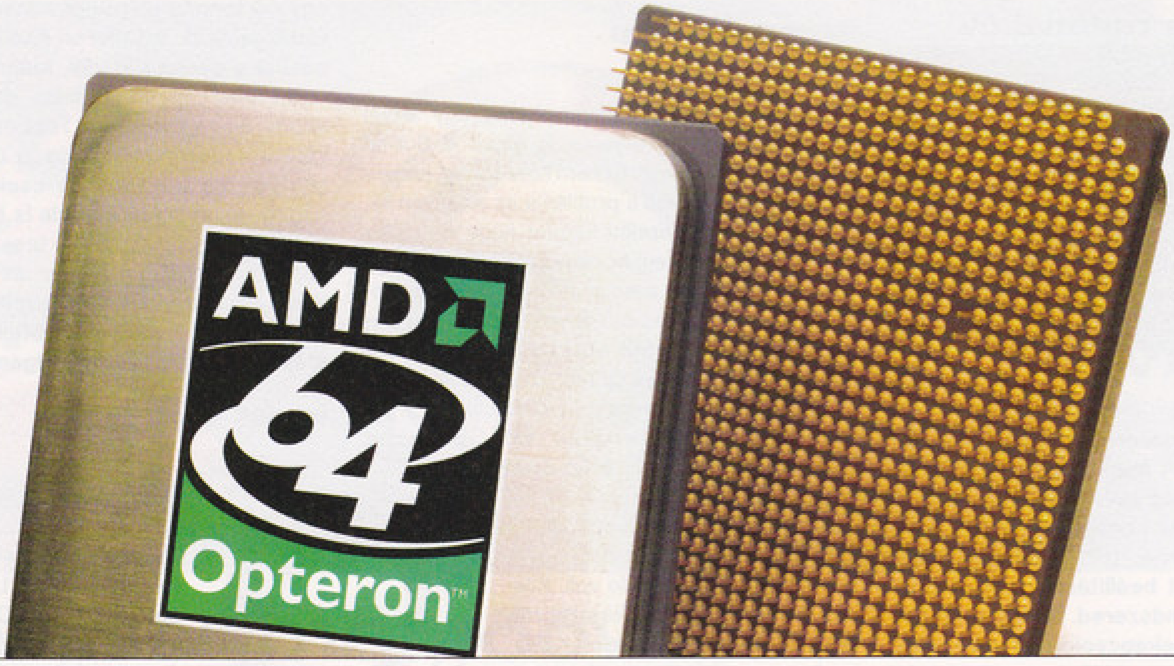
Kedves Zolee!
Az alaplapba esetleg bele tudsz szuszakolni egy AMD 3000+-os Bartont (nagyobbat nem érdemes, mert hivatalosan csak 333FSB-s procit fogad), aztán ha gyűlik még pénzed, jöhet 512 MB 400-as RAM, aztán új VGA kártyát is érdemes lesz venni, mondjuk egy FX5700 Ultrát vagy R9800 Prót... (Utóbbival jobban jársz! – Joc)

Alaplap vétel

Kedves PC Guru!
Egy kérdésem lenne. Szeretnék venni egy "AMD Athlon 64 3000+ Processor BOX, Socket 754"-et és ezt az alaplapot ajánlották hozzá: „Asrock K8S8X (Hybrid Booster – safe overclocking), AMD Athlon 64, chipset SiS 755, FSB 800MHz, 2xDDR 400MHz, 5xPCI, 2xSATA, RAID 0,1, AGP*8, integr. LAN 10/100, sound 6-channel, 8xUSB2.0, ATX". Szeretném tudni, hogy mi a véleményetek az alaplapról.(...)
Üdvözlettel:
P.Balint
Ui: Az újság nagyon KIRÁLY!

Kedves Bálint!
Az Asrock alaplapok nem tartoznak a legjobb minőségű deszkák közé, pláne SIS chipsettel „erősítve". Mi inkább Via vagy nForce 3 (250) chipsetű lapot ajánlanánk neked, valami nívós gyártótól (pl. Gigabyte K8NS Pro)

Mike & Cray



Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Intel 915PL és Intel 915GL

A cimben említett lapkakészletek az alsó kategória kiszolgálására lettek kitalálva, de az eddigi tapasztalatok szerint erre a szegmensre még nem lehet ráerőltetni a DDR2-es memóriákat. Erre a piaci szeletre jellemző, hogy az ár a döntő tényező, így nagy hátrány lehetne az Intelnek, ha a drágább memóriák miatt a vásárlók a konkurens lapkagyártók termékeivel szerelt alaplapokat részesítenék előnyben.

Az Intel semmit nem bíz a véletlenre. Az átdolgozott lapkakészletek ugyan csak a támogatott memória fajtájában térnek el elődjeiktől, az áruk nagyjából harminc százalékkal alacsonyabb lesz. A memória és a lapkakészletek segítségével lefaragott árnak hála az Intel versenyben maradhat ezen a piacon is a SIS és a VIA ellenében.

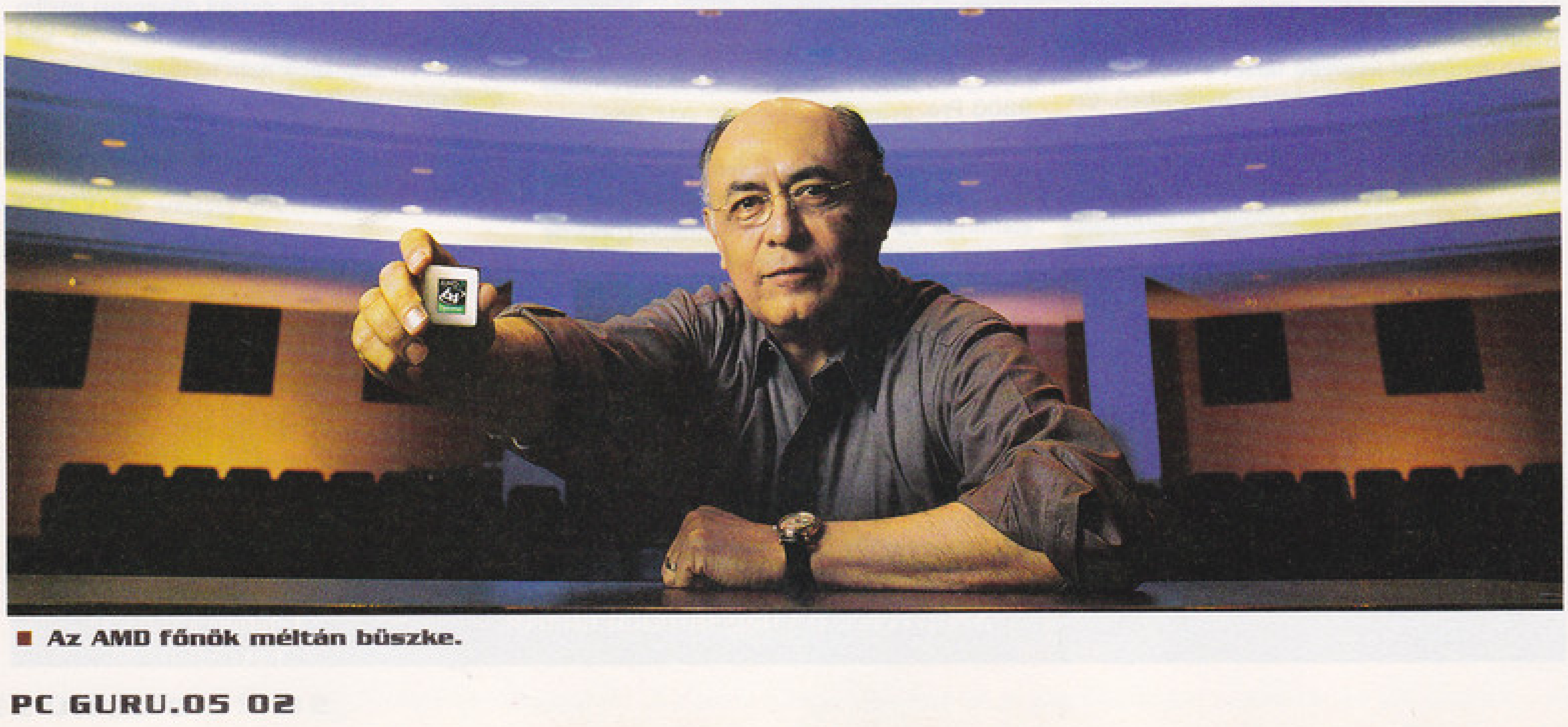
A vártnál olcsóbbak az új ATI-kártyák

Az ATI új Radeon X800 XL és Radeon X800 kártyái a vártnál 50 dollárral alacsonyabb ajánlott végfelhasználói áron kerülnek a boltok polcaira. Ezzel jelentős árverseny indulhat a két nagy lapkatervező és -gyártó vállalat között, melyből szokás szerint csak a vásárlók jöhetnek ki győztesen.

Korábban úgy tervezték, hogy a Radeon X800 XL a 399 dolláros GeForce 6800 GT ellenfele lesz, a Radeon X800-nak pedig a 299 illetve 199 dolláros GeForce 6800-akat és 6600 GT-ket kell legyőzniük, azonos fogyasztói ár mellett. Most úgy tűnik, az ár egyelőre mindenképpen az ATI mellett szól, de valószínűleg csak hetek kérdése, hogy ismét minden kiegyenlítődjön.

Grafikus hidat készít az ATI?

A grafikus híd kifejezés az nVidia első PCI Express csatolójú kártyáinál került a köztudatba. Az nVidia grafikus hídja olyan lapka volt, melyet a videokártyán elhelyezve lehetővé tette a régebbi, AGP-re fejlesztett GPU-k működését PCI Express felületen is. Nos, egyes híresztelések szerint az ATI-nál megfordították a konverziót, vagyis ők a PCI Express csatolóra fejlesztett lapkáikat teszik képessé AGP felületen való működésre. A Rialto kódnéven fejlesztett lapka segítségével az X700 sorozat, és az X800 újabb változatai is elérhetőek lesznek AGP csatolóval – amennyiben a hírek igaznak bizonyulnak (az ATI nem nyilatkozik az ügyben egyelőre). Az eljárás sajnos egyébként sem helyettesítheti a platformváltást, azonban esetleg elodázhatjuk azt, ha erős processzorral és megfelelő minőségű AGP-s alaplappal rendelkezünk.



■ Az AMD főnök méltán büszke.

Visszaélések az Abitnál

Akár a vállalt végét is jelenthetik azok az események, melyekről az elmúlt hetekben szerezhettünk tudomást! Egyes internetes források szerint a Taiwan Stock Exchange (TSE) az Abit könyvelésében és pénzügyi jelentéseiben súlyos hibákat fedezett fel, és kötelezte a céget, hogy tisztázza pénzügyi helyzetét, és üzleti ügyeit. A felszólítás következtében az Abitnak hitelező bankok befagyaszthatják a vállalat vagyonát, ezzel lehetetlenné téve a működését.

A hírek szerint az Abit az utóbbi másfél évben történt üzleti tranzakcióinak nagy részét nem tudja dokumentumokkal igazolni, emiatt, és az alábbi események miatt papírjai tőzsdei kereskedelmét is felfüggesztették.

A TSE jelentése szerint az Abitnál nagyarányú sikkasztások gyaníthatók. Az idei első félévben a vállalat exportjának hetven százalékát hét Hong Kong-i illetőségű cég bonyolította. Ezek a cégek egyazon címre vannak bejelentve, bejegyzett tőkéjük pedig mindössze két Hong Kong-i dollár cégenként.

Az Abit 40 millió dollárt fektetett be egy offshore cégbe, melynek jegyzett értéke mindössze 3,3 millió dollár. Már ez is elég hajmeresztőnek tűnik, ám kiderült, hogy az említett offshore cég vezetője az előző évben 75 millió dollárért vásárolt az Abit által kibocsátott euró-alapú kötvényből. Emellett az Abit 126,74 millió értékű árut mozgatott át a hír elején említett hét cégen keresztül. A cégek ennek az árunak a további útját nem tudják dokumentumokkal igazolni...

Amennyiben az esetek igazolást nyernek, az Abit nagy bajba kerül. Az ügy kimenetele egyelőre bizonytalan, fejleményekről beszámolunk.

AMD Opteron 90 nanométeren

Az AMD szép csendben megkezdte 90 nanométeren készülő Opteron processzorai szállítását. A termék jelenleg 2 és 2,20 GHz-en érhető el, az Opteron 146, 246, 248 és 846 képében. Az első Opteron tavaly áprilisi megjelenése óta a gyártó háromszámjegyű kódja a megcélzott rendszerekre és a sebességre utal: az első számtól függ, hogy egy-, kettő-, négy- vagy nyolcutas gépekhez szánják, az utolsó két szám a családon belüli sebességre utal.

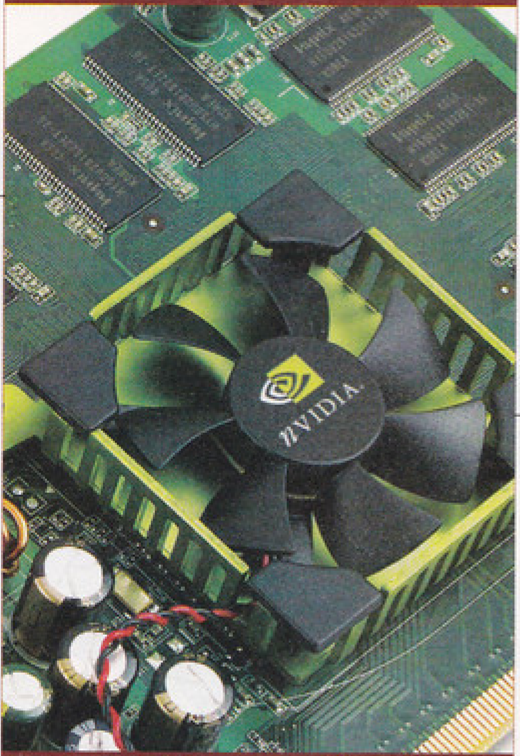
Ami az asztali központi egységeket illeti, jelenleg az Athlon 64 3000+, 3200+ és 3500+-ból készül 90 nanométeres példány is, a többi még csak 130 nanométeren érhető el. A jelenlegi hivatalos adatlap szerint e processzorok teljes terhelés alatt legfeljebb 67 W-ot fogyasztanak, de ez az érték kis terhelés esetén 21 W-ig csökkenhet a Cool'n'Quiet technológiának köszönhetően, ekkor a lapka körülbelül 1 GHz-en jár. 130 nanométeres társaik ezzel szemben rendre 89 illetve 22 W-ot fogyasztottak azonos körülmények között, míg órajelük 800 MHz-ig esett vissza.

Továbbfejleszett GeForce 6200

Bár még csak pár hete létezik, máris jelentős átalakulásokon ment keresztül az nVidia GeForce 6200 sorozata. Először magcsere, majd továbbfejlesztés – lássuk, mi sült ki belőle!

Az nVidia TurboCache-technológiával felvértezett GeForce 6200-a megpróbálja maradéktalanul kihasználni a PCI Express ×16-felületben rejlő lehetőségeket, ennek megfelelően AGP-s kiadásra nem számíthatunk. A minél olcsóbb előállítás érdekében, a korábbi lapkakészletbe épített megoldásokhoz hasonlóan, elsősorban a rendszermemóriára támaszkodnak az új termékek. Ez azt jelenti, hogy az említett kártyából nem 128 vagy 256 MB memóriával szerelt példányokra kell számítanunk, hanem 16, 32 és 64 MB-os kivitelben lesz elérhető. Ezekhez rendre 32 (!), 64 és 128 bites memóriavezérlő tartozik. A cégnél úgy gondolják, ez a viszonylag kis mennyiség is elég lesz ahhoz, hogy jelentősen felgyorsítsa a rendszermemória használatát, tehát pusztán egyfajta gyorsítótárként üzemel, a textúrák nagy része az alaplapba helyezett DDR SDRAM-okban tárolódik.

Úgy gondolják, hogy a PCI Express ×16 biztosította másodpercenkénti 8 gigabájt adat átvitele már elegendő egy alsó kategóriás kártya kiszolgálásához, a kérdés persze csak az, hogy a megcélzott számítógépekben mikor lesz ilyen gyors rendszermemória...



■ Csak PCI Express változatban

A TurboCache technológia áldásos hatását tehát elsősorban pénztárcánkon érezhetjük: a 16, 32 és 64 MB memóriával szerelt kiadások rendre 79, 99 és 129 dollárba kerülnek. Ha az eljárás tényleg beválik, és elfogadható teljesítményt nyújt, a legalsó kategória királyát üdvözölhetjük a kártya képében.

Gigabyte 3D1 "Voodoo érzés"

A hónap szenzációjának számít a Gigabyte új videokártyája, a 3D1 jelű alkotás. Érdekességét a nyákon található két nVidia 6600 GT GPU adja. Ilyen megoldást utoljára a 3Dfx-től láthattunk, ők raktak egy kártyára két, illetve három grafikus processzort.
Ez a megoldás hasonló, de nem ugyanolyan. A Gigabyte az nVidia slágertémájának számító SLI megoldás segítségével hangolja össze a két mag működését. Az eddigi SLI megoldások esetén az alaplapokon két videokártyát találtunk, ezek PCI Express x16 foglalatban kaptak helyet. A Gigabyte a PCI Express hidat a kártyán helyezte el, ez azonban nem jelenti azt, hogy minden PCI Express lapban működne! A friss információk szerint a kártya működéséhez ugyanúgy SLI támogatású alaplapra van szükség, mintha két kártyát használnánk, sőt egyelőre úgy néz ki, hogy erre a célra csak a Gigabyte K8NXP-SLI alaplapja felel meg. Ennek oka valószínűleg nem az, hogy az ezen a lapon található SLI megoldás különbözik a többi gyártóétól, inkább azzal magyarázható, hogy a Gigabyte igyekszik a lehető legnagyobb hasznot kihozni az új videovezérlőjéből. Az első tesztet végző internetes lap szerkesztői szerint előfordulhat az is, hogy az nVidia kérése volt, hogy más alaplapokban ne működjön a kártya. Belátható, hogy a módszer elterjedése esetén esetleg csökkennének az nVidia chipekre épülő kártyák eladási adatai, amit bizonyára nem akar a cég az ATI-val folytatott viaskodás kellős közepén.
Az új kártya az első tesztek szerint mintegy duplázza az eredeti 6600 GT-k teljesítményét, sőt néhány százalékkal jobban teljesít a hagyományos SLI megoldás segítségével párban működő 6600 GT kártyáknál is.
Az új, duplamagos kártyák elterjedése a fentiek ellenére nem tűnik lehetetlennek, hiszen a Gigabyte versenytársainak is hamarosan lépniük kell, ha nem akarnak a versenyben hátrébb szorulni. Mi mindenesetre csak örülhetünk a dolognak, hiszen a kétlapkás kártyák ára kevesebb lesz, mintha két hasonló chippel szerelt videokártyát vennénk, és olcsóbb lesz napjaink csúcskártyáinál is, annak ellenére, hogy azok sebességét könnyedén túlszárnyalja.

Silentmaxx ventiláorok verhetetlen áron

Bár karácsonyi meglepetésként érkeztek hazánkba a Silentmaxx nevével fémjelzett ventilátorok, idén is remek vételt jelentenek.
A Silentmaxx nyolc, és tizenkét centiméteres ventilátorai az első tapasztalatok (és a gyári értékek) szerint a Papst termékeivel megegyező minőségűek, ám áruk nagyjából negyven százalékkal kevesebb.
Külön figyelmet érdemel a halkabb, nyolccentiméteres ventilátor, mely mindössze 12dBA zajt termel, emellett 33 köbméter levegő átmozgatására képes óránként. A légkeverők remek kiegészítői lehetnek a Thermalright hűtőknek, hiszen azok a drágább, minőségi vonalat képviselik, ám ezekkel az olcsóbb ventilátorokkal nem csak teljesítményben, hanem árban is reális alternatívái lehetnek bármelyik gyártó csúcs CPU hűtőjének.

Tárnok Zoltán

nVidia SLI teszt

Biturbo 3D

A videochipek generációi – már bevett szokás szerint – nagyjából 12-18 havonta követik egymást. Ekkor az új effekteken felül akár 50-100%-os gyorsulás is bekövetkezhet, ami aztán megint jó időre feladja a leckét a játékfejlesztőknek. A GeForce 6-os széria megjelenése után azonban csak néhány hónapot kellett várni, és a teljesítmény közel a duplája lett!

Az nVidia nem szorította le ilyen drasztikusan a fejlesztési és gyártási időket (még mostanában is akadozik a felső kategóriás GeForce 6800-ak gyártása) és nem találták fel a spanyolviaszt sem a cég mérnökei; az nVidia egyszerűbb és hatásosabb módszert választott nagy riválisának leküzdésére. A GeForce FX szériát rengeteg jogos kritika érte gyengesége és kiforratlansága miatt. Erre az időszakra tehető az ATI térnyerése és jelentős megerősödése is az R3x0-s architektúráinak köszönhetően. A nVidia-féle fércmunkát a kiválóan felépített és gyors GeForce 6-os követte, ami már képes az ATI ugyancsak bivalyerős R4x0-s chipjeivel szerelt kártyákat is megszorongatni. A két cég nagyjából egyszerre, 2004 tavaszán mutatta be legújabb chipjeit, és akkor úgy tűnt, az ATI prémium kategóriás Radeon X800XT PE kártyája hajszálnyival gyorsabb az összes nVidia kártyánál. Ezután nem sokkal az nVidia bejelentette, hogy „elfelejtett szólni" a GeForce 6-os chipek egyik extra funkciójáról, miszerint képesek párban, egymást kiegészítve, közel megduplázott sebességgel is dolgozni. Az ATI-nak mind a mai napig nem akadt válasza erre a lépésre, igaz, pletykát már lehet hallani a kanadaiak hasonló elven működő Multi Rendering technológiájáról, mely 2005-ben lát napvilágot.

Megkettőzött erő

A chipek teljesítményének megduplázására már számos ötlet és termék született – általában kevés sikerrel. Ezek közé tartozik az XGI Volari Duo kártyája, ami egy kártyán kapcsolt össze két videochipet. Tudása papíron igen impresszív volt, gyakorlatban viszont kiábrándító. Nem hódította meg a világot az ATI Rage Fury MAXX sem, bár az XGI-hez mérhetőt nem bukott vele az ATI. Akadt persze sikeres kísérlet is, méghozzá az időközben nVidia tulajdonná vált 3dfx híres Voodoo2-es kártyája. Itt két azonos videokártyára, két PCI kártyahelyre és két összekötőkábelre volt szükség a sebesség növeléséhez. Az SLI ebben az esetben a Scan Line Interleave kifejezés rövidítése volt, azaz minden páratlan sort az egyes, minden páros sort a kettes kártya számolt ki. Néhány évvel ezután a 3dfx elbukott a piaci harcban, az nVidia pedig megvette kilóra, így birtokába jutott a fejlesztőknek és minden szabadalomnak is.

Az nVidia SLI technológiája nem másolja mindenben a Voodoo 2-t, bár akadnak hasonló elgondolások a két megoldásban. A technológiát az nVidia is SLI-nek nevezte el, hiszen a rövidítést már sokan ismerik és némi legenda is övezi a nevet (akinek anno SLI-je volt, azt milliomosnak és persze királynak tekintették játékostársai), ez esetben viszont egészen más a működési elv. Az SLI rövidítés most a Scalable Link Interface-t takarja. A két kártyához két PCI Express x16-os foglalatra van szükség, méghozzá egymás mellett. A kártyákat speciális nyáklap köti össze, ami semmiféle extra hardvert nem tartalmaz, csupán vezetősávokat. Ez kapcsolja össze a két azonos videochipet (10 GB/s-os sávszélességen), amik ennek segítségével osztják fel a munkát egymás közt. A PCIe x16-os busz mindkét irányban 4 GB/s adatátviteli sebességre képes, ám SLI kiépítésnél mindkettő a felére, x8-as sebességre lassít. Szerencsére ez a lassulás nem befolyásolja hátrányosan a végeredményt. A két kártya nem a sorokat osztja fel egymás közt, hanem a teljes képet, így az egyik kártya

ni **Az nVidia felélesztette a voodoo2-es hagyományokat, ismét lehet két videokártyával villantani az irígykedő haverok előtt**

horizontálisan felosztva az egyik félképet, a másik a másikat számolja, majd az elsődleges videokártya rajzolja ki a teljes képet a monitorra. Ez hatékony és relatíve könnyen kivitelezhető eljárás – a Voodoo2-vel szemben a kép minősége sem romlik –, ám a sebességszorzó már elméletben sem lehet tisztán kétszeres.

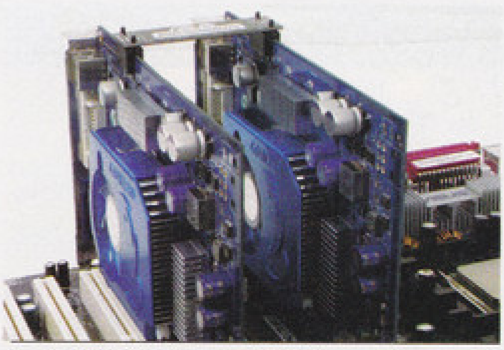
A legdrágább konfig

A lenyűgöző sebességet és a naprakész technológiát súlyosan meg kell fizetni, így a felhasználók nagy részének csupán érdekesség marad ez a kiépítés. Az nVidia nem is a piac elárasztásán ügyködik, csupán a leggyorsabb, boltban megvásárolható megoldást kívánja nyújtani. Az SLI tökéletesen megfelel ennek a követelménynek: minden egykártyás megoldást maga mögé utasít, emellett jó kompatibilitással, rugalmassággal és könnyű beszerezhetőséggel büszkélkedhet.

Driver verziók:

Microsoft Windows XP SP1
Ati Catalyst: 4.12 béta
DirectX 9.0c
nVidia ForceWare driver: 67.02 béta
nVidia nForce driver: 6.31 béta

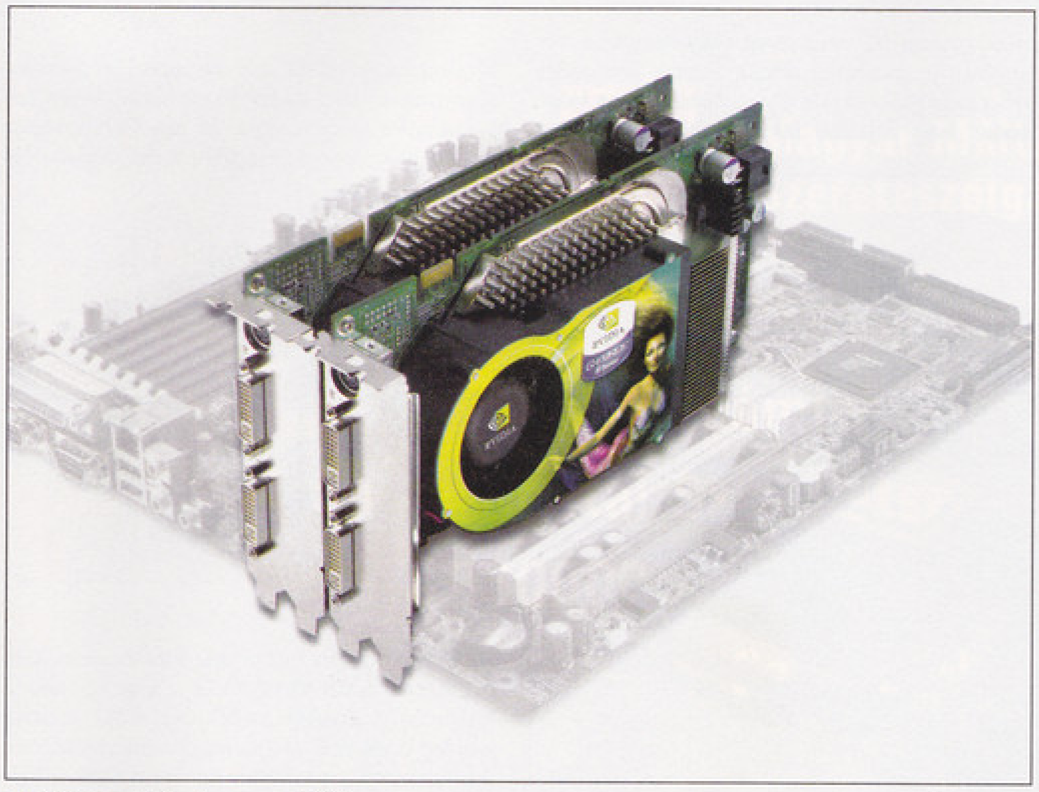
SLI rendszer építéséhez szükségünk van dupla PCIe x16-os foglalattal rendelkező alaplapra. Noha az Intelnek is létezik ilyen technológiát támogató chipkészlete (i7525, duál Xeon konfigurációkhoz), széles körben az nVidia megoldása terjedhet el. Az nVidia nForce4 SLI alaplapi chipkészlet (egychipes kiszerelés) Socket 939-es AMD Athlon 64-ekhez készült, minden fontosabb vezérlőt tartalmaz, emellett támogatja a dupla PCIe x16-os kiépítést is (ilyen lesz továbbá a VIA K8T890 és (a pletykák szerint) az ATI új chipkészlete is). Szükségünk lesz továbbá egy S939-es Athlon 64-es CPU-ra, DDR400 SDRAM-ra, nagyjából 500 wattos, minőségi tápegységre és két megfelelő nVidia GeForce 6x00 kártyára. Utóbbiak nVidia GeForce 6600GT-k, 6800GT-k és 6800 Ultrak lehetnek, a gyártó ezekben engedélyezte az SLI működésért felelős áramköröket. Egy SLI-konfiguráció ára meglehetősen magas, akár egy közepes használt autót is kaphatunk érte, de mi azért maradjunk a számítógépek világában. Fontos továbbá megemlíteni a fogyasztást és a hőtermelést. Előbbi jelentősen megnövekszik SLI esetén, ezért 450 wattnál gyengébb tápegységgel ne vágjunk bele (az SLI kiépítés kb. 40%-45%-kal növeli a fogyasztást). Az nVidia SLI bevizsgálási folyamata garantálja a jó hardverelemeket, azonban a ház megfelelő szellőzéséről ne feledkezzünk el.



A két kártyát panel köti össze

Ha a vasat beszereztük, szükségünk lesz még megfelelő driverekre és persze rengeteg szabadidőre, amit játékra fordíthatunk, hiszen ilyen brutál gépet vétek szövegszerkesztésre és pasziánszra elherdálni. Játékok esetében is óvatosnak kell lennünk, hiszen – ahogy tesztünkből is kiderül – nem mindegyik játék esetén tapasztalhatjuk meg a várva várt sebességnövekedést.

Tesztünket két PCI Express x16-os Chaintech 6600GT kártyával és az országba először megérkező nForce 4 SLI-s alaplappal, egy Asus A8N-SLI-vel végeztük. Tesztünk idején PCIe foglalatba illeszkedő 6800GT/Ultra kártyát egyszerűen nem lehetett beszerezni, így kénytelenek voltunk beérni a középkategória egyik legjobb PCIe-es megoldásával.



"Egy szelet soha nem elég"

A teszteredményekből jól látszik, hogy az SLI-be kapcsolt GeForce 6600GT-k azonos beállítások mellett könnyedén előzik le a riválís csúcskártyáját, a Radeon X800XT-t (de nem a leggyorsabbnak számító Radeon X850-et). A mért értékek egyetlen esetben sem mutatnak megduplázott sebességet, de némelyik elég közel van ehhez. Akadnak olyan programok is, ahol a gyorsulás észrevehetetlen, az értékek változatlanok maradtak. Ez részben a driver kiforratlanságának (és így az optimalizáció hiányának), részben a játékonként eltérő képalkotási technológiának tudható be.

3dMark05: megdöntve:

Új chip megjelenésekor általában a FutureMark által készített új tesztprogram is napvilágot lát, 3DMarkOx néven. Ezek a tesztprogramok mindig a legújabb videochip-generáció tulajdonságait használják ki, a hardverigényük pedig akkora, hogy meglehetősen sokáig egyetlen konfiguráció sem képes elérni tizezer feletti pontszámot. A 3DMark05 esetében is hasonló volt a helyzet, a leggyorsabb gépek sem voltak képesek ötezer pontnál sokkal magasabb eredményt elérni (tekintsünk el a kezdeti hibától, amit kihasználva bárki regisztrálhatott 10-20 ezer pont körüli eredményt a cég online adatbázisában). Az nVidia SLI technológiája megtörte ezt a trendet, így már 2004 vége előtt megdőlt a mágikus tízezres álomhatár (Athlon FX-55 CPU-val és 2x6800 Ultrával), méghozzá minden különösebb tuningot mellőzve

A melegedéssel nem volt gondunk, a Chaintech hűtése tökéletesen állta a sarat, amiben sokat segített az Asus jó alaplap-designja is, aminek keretében a két PCIe x16-os foglalatot messzebb helyezte el egymástól. A két slot között található az SLI-választó kártya is, amivel az üzemmódot állíthatjuk be. Ez fontos része a konfigurálásnak, nélküle nem üzemel SLI-ben rendszerünk.

A tesztrendszer:

A tesztrendszer Asus A8N-SLI alaplapot, 3800+-os AMD Athlon 64 CPU-t, Gigabyte PCU22VG hűtőt, két Chaintech 6600GT 128 MB PCIe x16-os, illetve egy MSI RX800XT PCIe x16-os videokártyát, 2x512 MB Corsair TwinX 3200LL memóriamodult, Maxtor DiamondMax 10-es, 250 GB-os merevlemezt és Coolink AP550X tápegységet tartalmazott. .

Az nVidia ugyan nem verte nagydobra, ám mi beszámolunk szomorú tapasztalatunkról, miszerint két eltérő márkájú GeForce 6600GT nem volt hajlandó egymással SLI üzemmódban működni. Ennek egészen biztosan nem kialakításbeli akadályai vannak, hiszen a legtöbb kártya referencia designra épül, egyszerűen a gyártók így próbálják meg (az SLI-t kihasználva) eladásaikat növelni. Az nVidia programja szerint minden SLI-képes termék dobozára hivatalos SLI jelzést tehet a gyártó. Ezen a teszten csak a legjobb, az nVidia által bevizsgált hardverek juthatnak át, így SLI rendszer építésekor mindenképpen érdemes ezeket a hardverelemeket előnyben részesíteni. Reméljük, a jövőben bármely SLI-bevizsgált kártya kompatibilis lesz az eltérő gyártó SLI-s kártyájával.

Miért nem gyorsabb?

Ahogy méréseinkből is kiderült, nem mindegyik játék esetén tapasztaltuk a várt gyorsulást. Ennek oka az eltérő SLI módban keresendő. A már opti-

malizált programok SLI konfiguráción SFR (Split Frame Rendering) módban dolgoznak. Ekkor minden egyes képkockát felosztanak a chipek egymás között, dinamikusan és hatékonyan elosztva a terhelést. Rosszabb esetben, amikor az SFR nem használható (nem optimalizált a driver), az SLI AFR-ben (Alternate Frame Rendering) működik. Ilyenkor az egyik képkockát az egyik kártya, a másikat a másik számolja. Ez jelentősen rosszabb hatásfokú és csak egészen minimális gyorsulást eredményez, ha egyáltalán gyorsít valamit. Egyetlen előnye, hogy minimális optimalizálásra van csak szüksége. Az SFR tehát sokkal jobb, mint az AFR, ám ez felvet egy nagy kérdést: vajon minden új játék megjelenésekor frissíteni kell-e a drivert, hogy az támogassa az SLI SFR üzemmódját? Igen, úgy néz ki, az 1,6-1,8x-os sebességszorzó eléréséhez SFR-re van szükség. Az éppen használt üzemmódot egyszerű megállapítani. Ha a driverben bekapcsolt, játék közben megjelenő grafikon középső zöld csíkja nem mozdul, AFR-ben dolgoznak a kártyák, míg SFR esetén a középső zöld csík helyzete mutatja az egyes kártyák terheléseloszlását.

Okos befektetés, apró buktatók

Az SLI rendszer méregdrága, cserébe viszont miénk lehet a környék leggyorsabb számítógépe. A játékokat a lehető legnagyobb részletességgel és legnagyobb felbontásban játszhatjuk. Van azonban egy másik lehetőség is az SLI technológia kihasználására, ez pedig a fokozatos gépbővítés. Az SLI alaplapok ára nem sokkal magasabb egy hasonló felszereltségű, szimpla PCIe x16 foglalatú változatnál. Egy GeForce 6600GT kártya ára nem vészes, 50 ezer forint magasságában már kapható jó minőségű darab, aminek sebessége még az új játékokkal is elfogadható. Ezzel a kiépítéssel még legalább fél évig tökéletes játékélményben lehet részünk anélkül, hogy jelentősen butítanunk kéne a grafikát. Amint súlyosabb sebességcsökkenést észlelünk, esetleg összegyűjtöttünk némi pénzt gépfejlesztésre, nem kell eladnunk a videokártyánkat, elég, ha veszünk még egyet és SLI-be kapcsoljuk őket. Ezáltal okosan gazdálkodva nagyjából megduplázzuk számítógépünk 3D-s sebességét további fél-egy évvel kitolva a fájdalmasabb alkatrészcserét. (Más kérdés, hogy processzor legyen a talpán, ami egy ilyen kombót kiszolgál... – Joc)

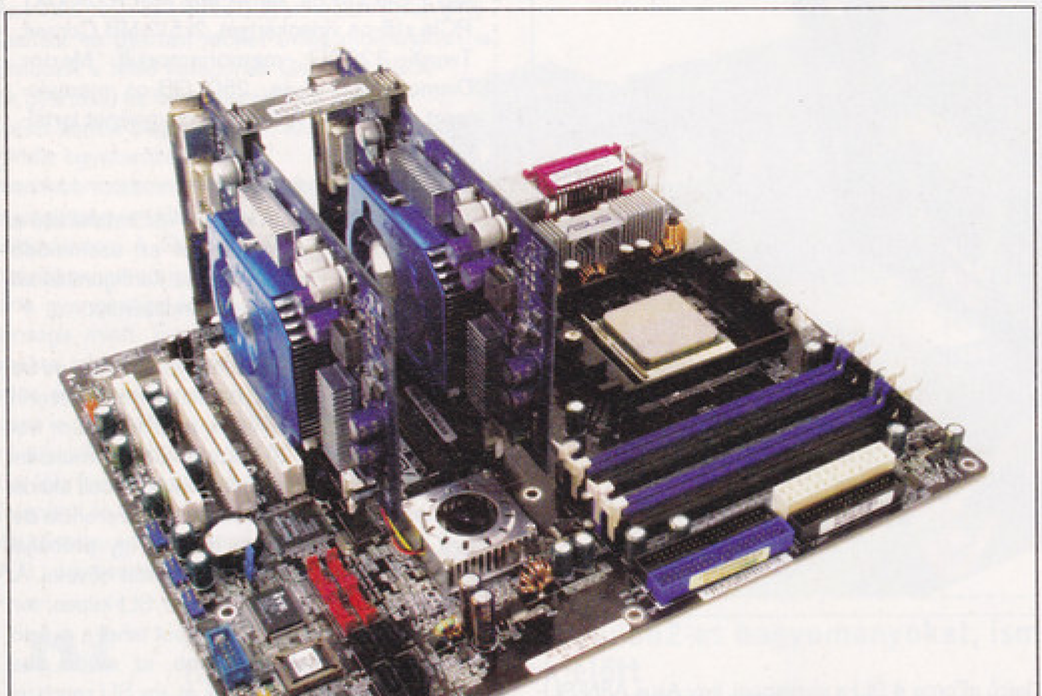
Néhányan persze nem értenek ezzel egyet (még szerkesztőségünkben is találtunk egy szkeptikus szakértőt, Gale kolléga személyében), hiszen aki SLI rendszer vásárlására adja a fejét, biztosan maximalista és minden pillanatban a legjobbat akarja birtokolni. Az pedig sejthető, hogy a fél-egy év múlva megjelenő videokártyák sebessége el fogja érni a jelenlegi SLI-k sebességét, ráadásul új szolgáltatásokhoz is jutunk, ami az SLI esetében nem mondható el.

Mindkét megközelítés jó, a ma ismert felhasználótípusokra ráadásul inkább az utóbbi érvényes, ám a szemlélet megváltozhat, és egy SLI rendszer építése akár okos, költségkímélő megoldásnak is bizonyulhat (fél év múlva már jelentősen olcsóbbak lesznek a 6600-6800GT szériás kártyák). A fokozatos gépépítésben a 6600GT-s SLI rendszer jelenleg is elérhető árú és majdan még olcsóbban duplázható meg a teljesítmény, míg a 6800GT jelenleg a legjobb vétel a felső kategóriás kártyák közül. Ha ezt a későbbiekben megtámogatjuk még egy 6800GT-vel, sokáig nem lesz sebességgondunk a legújabb játékok esetében sem.

Martinm

Gyártó / Típus	Chaintech SE6600G	Chaintech SE6600G SLI	MSI Radeon RX800XT
Műszaki adatok			
Grafikus mag órajele [MHz]	501,2	501,2	499,5 MHz
Memória órajele (effektív) [MHz]	1004	1004	1000 MHz
Fedélzeti memória mennyisége [MB], típusa	128 MB GDDR3	2x128 MB GDDR3	256 MB GDDR3
Mérési eredmények			
3DMark05 1.1.0 - default futás [pont]	2792	4949	4727
DOOM3 - 1024x768x32 bit, HQ	85,2	99.1	75.7
DOOM3 - 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	19,2	32.3	29.2
Far Cry - 1024x768x32 bit, VHQ	60,38	57.64	64.09
Far Cry - 1600x1200x32 bit, VHQ, 4xAA, 8xAF	15,6	20.99	29.23
Half-life 2 - 1024x768, HQ	69,36	66.04	70.8
Half-life 2 - 1024x768, HQ, 4xAA, 8xAF	61,3	64.71	70.28
Half-life 2 - 1600x1200, HQ, 4xAA, 8xAF	29,03	40.04	61.58
Unreal Tournament 2004 - 1600x1200x32 bit, HQ, 4xAA, 8xAF	36,86	35.12	81.23

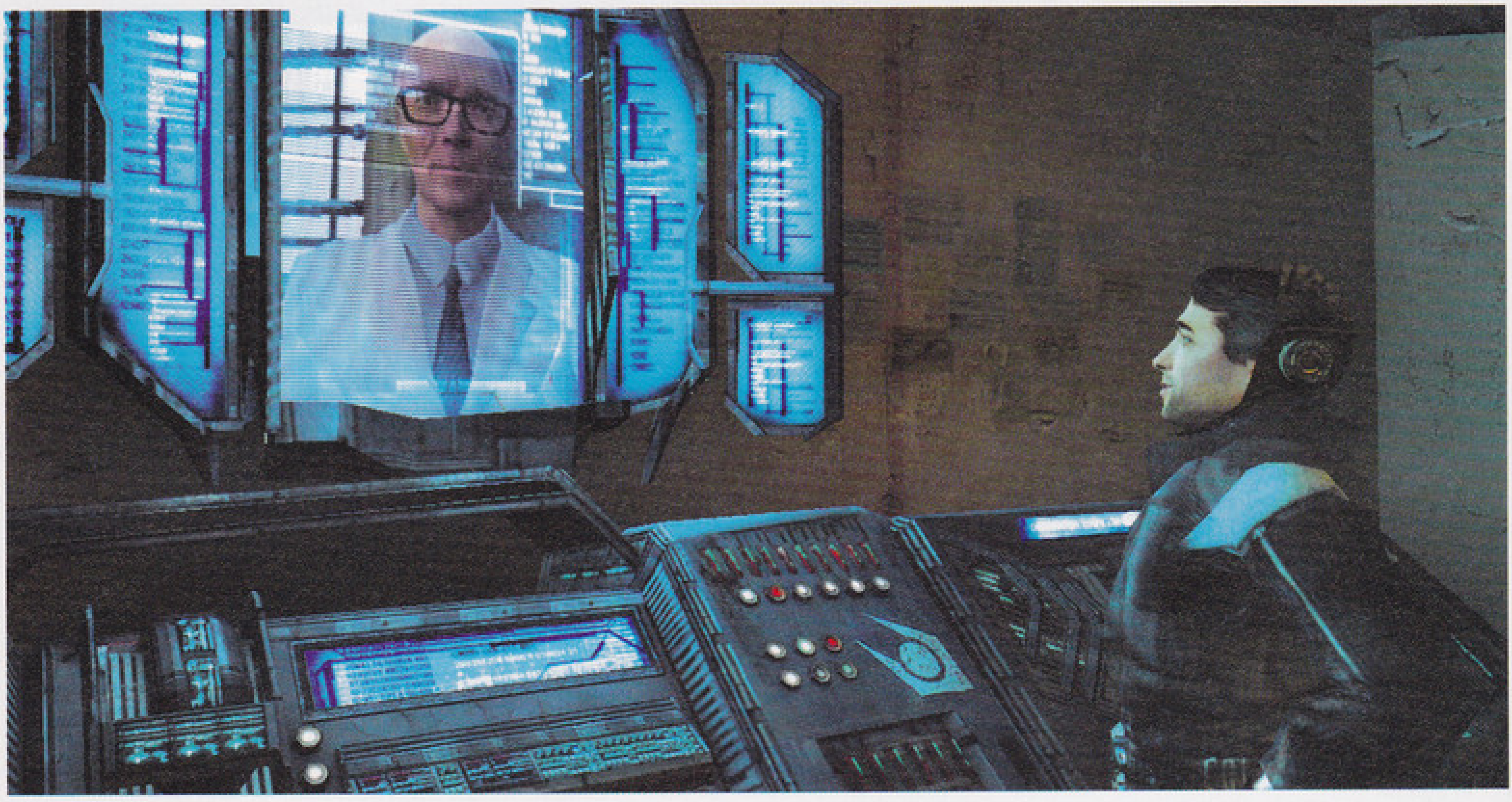
hi Ha SLI megoldásban arra is figyelned kell, hogy elég erős legyen a géped tápegysége.



Az nVidia szerint nagyjából így fest egy ideális játékos képe

Az új sikersztori?

Szponzoraink:
AMD, Asus, CO-RUN, Expert, Flashpoint
Kellytech, Maxtor, MSI, Samsung



A 3D játékengine-ek jövője

Virtuális motorverseny

Öt-hat évvel ezelőtt, ha FPS-motorok kerültek szóba, mindenkinek két szó jutott csak az eszébe: Quake és Unreal. Előbbi egyet jelentett a sebességgel, utóbbi pedig a változatos felhasználhatósággal; az egyikre csak FPS játékok készültek, a másikra akadt third person akció és first person RPG is. Az elsőt John Carmack írta, a másodikat Tim Sweeney, és érdemben egyetlen más fejlesztő sem tudta felvenni velük a versenyt.

Ugrás 2005 elejére: szédületes technológiai fejlődésen ment keresztül az iparág, a 3D-s megjelenítésre képes konzolok harmadik, a videokártyák ki tudja hányadik generációja készül a bemutatkozásra. A PC-s grafikai forradalmat beindító 3dfx Voodoo memóriájában egy mai átlagos játékbeli szereplő egyetlen textúrája sem férne el... Egy ilyen ma használatos karakter poligonszámából amúgy komplett Quake-pályákat lehetne kihozni! A fill rate a Voodoo1 száz-kétszázszorosára növekedett, a számítógép áramfogyasztása pedig minimum a kétszeresére.

Azt várhatnánk tehát, hogy új engine-t kifejleszteni az évek múlásával egyre nehezebb és céltalanabb vállalkozás, és így nemhogy új versenyzők nem akadtak, de John és Tim is feladta közben a kódolást. A gyakorlat azonban mást mutat: manapság szinte minden bokorban 3D engine terem, az ingyenesen használhatóktól kezdve a reneszánszukat élő klasszikusokon át az Electronic Arts által szőröstül-bőröstül felvásárolt általános célú multiplatform Renderware-ig. A legérdekesebbek persze még mindig azok a motorok, amelyeken a technológia élvonalát képviselő FPS-ek zakatolnak – hiszen az ezeket nyúzó hardcore közönség a leginkább fogékony az újdonságokra, és persze az ehhez szükséges új hardverekre is. A jelenleg legnépszerűbb játékokat hajtó engine-eket az alábbiakban szedtük csokorba egy rövid áttekintés erejéig.

Half-Life 2: Source

A Half-Life 2-ben és a Vampire: Bloodlines-ban debütáló Source engine a Valve első teljesen önálló fejlesztése; bár annak idején az elsőként licencelt Quake motort is alaposan átírták Gordon Freeman első nagy kalandjához. A folytatáshoz azonban nem akartak egy kész motor korlátaival küzdeni, ezért döntöttek az újrakezdés mellett.
A Source képességeit már alaposan kiveséztük az előző szám teljesítménytesztjében, de nem árt még egyszer végigfutni a fontosabb jellemzőkön.

> **A Half-Life 2-ben Source engine a Valve elso teljesen önálló fejlesztése.**

A motor egyik legnagyobb erénye a skálázhatósága, aminek köszönhetően már DX7-es szintű videokártyákon is fut, ugyanakkor képes DX9-es shaderek alkalmazására is az aktuális csúcshardveren. Ennek a kompromisszumnak a hátránya viszont az elmaradott árnyékolási rendszer, ami statikus lightmapeket és kizárólag a pályára vetett dinamikus árnyékokat használ – igaz, a Valve a maximumot hozta ki ebből a módszerből, a bevilágítás és a shaderek terén. A grafikus feature-ök mellett nagyon sok energiát fektettek a karakteranimációs rendszer kidolgozásába, amelyben vitathatatlanul az élen járnak; hasonlóan előremutató a fizikai szimuláció gyors és megbízható megvalósítása. Elméletileg a Half-Life 2 Xbox-változata is készülőben van, vagyis az engine portolható legalább egy konzolra; más platformok támogatásáról viszont még pletykaszinten sincs hír.

Elmondhatjuk tehát, hogy bár a Source az előző generációs, lassan már elmaradottnak számító technológiákra épül, de látvány szempontjából képes az élvonalba kerülni a megfelelő kezekben. Az engine rugalmasságának első nagy próbája alighanem a még mindig hét lakat alatt őrzött Team Fortress 2 lesz; ugyanakkor a Vampire vegyes fogadtatása egyelőre óvatosságra int a licencelés terén. Két kisebb fejlesztőcsapat kürtölte eddig világgá, hogy új játékához a Source technológiát használja: az egyik az Arx Fatalist jegyző francia Arkane, a másik a Smiling Gator nevű aránylag névtelen floridai csapat (a Twilight War című MMORPG-hez (!) fogják felhasználni az engine-t).

Íme Dog az év legeredetibb játékkaraktere

Far Cry: CryEngine

Az engine-verseny egyik európai indulója először a GeForce 3-as techdemo, az X-Isle dinóival hívta fel magára a figyelmet; ez a projekt nőtte ki magát a tavalyi év első nagy FPS-sikerévé a Far Cry képében. A teljesen saját fejlesztésű motor elvileg több külsős licencelővel is rendelkezik már, valamint készül az xboxos bővített változat, a Crytek pedig már vadul dolgozik az új, konzolokon is megjelenő játékán az EA számára, valamint a Far Cry 2-n a Ubisoftnak – ezeket természetesen a következő verziós CryEngine hajtja majd.

Maga a Far Cry – bár mindkét játéknál előbb készült el – egyfajta átmenetnek tekinthető az előző generációs Half-Life 2 és az új technológiákat bevezető Doom 3 között. A külső terek megjelenítésénél hagyományos lightmapekre támaszkodik, belső helyszíneknél viszont a Doom 3 techdemókban debütált dinamikus bevilágítást és stenciles árnyékokat használja; mozgó tárgyakon mindkét esetben bump mappinggel kombinálva. A nyár során a GeForce 6 bevezetésével párhuzamosan az nVidia egy darabig lelkesen nyomatta a CryEngine Pixel Shader 3-as kibővítését, ami elsősorban a HDR renderelés és az offset bump mapping (lásd lejjebb) bevezetését jelentette – a gyakorlatban elég vegyes eredményekkel. A HDR-t például szinte csak a nagyon erős bloom effekt létrehozására használták, amit valamivel ízlésesebb formában többek között a Deus Ex 2-ben vagy a Prince of Persiában is láthattuk már: alkalmazásakor a fényesebb felületek lágy fényudvart kapnak, a filmes kamerák szűrőihez hasonló hatást elérve.

Ennél sokkal látványosabb, és pillanatnyilag egyedibb képessége a motornak a külső terek megjelenítését segítő fejlett LOD-rendszer. Ez teszi lehetővé például, hogy a játékos közelében még részletes 3D-s modellekkel ábrázolt növényzet egy bizonyos távolságon túl 2D-s textúrázott siklapokká egyszerűsödjön, nagyon nagy (2 km) látótávolság mellett is kordában tartva a poligonszámot. Hasonlóan fejlett a domborzat és a nyílt víz megjelenítése is.

A kor követelményeinek megfelelően a CryEngine is rendelkezik fizikai szimulációval, járművek támogatásával, pályaszerkesztővel, mellette szól a gyorsasága és folyamatos továbbfejlesztése is. Ennek ellenére a Crytek egyelőre nem dúskál a licencelőkben – valószínűleg egyetlen kiadott játék még nem volt elegendő az erre kapható kiadók és fejlesztők bizalmának elnyeréséhez.

Doom 3: Doom 3 engine

A Source-hoz hasonlóan a Doom3 grafikus motorjával is foglalkoztunk már, nem is egy alkalommal; a legutóbbi áttekintés az összel megjelent teljesítménytesztünk keretében történt. Ennek el-lenére érdemes itt is röviden áttekinteni az engine legfontosabb jellemzőit, ugyanis pillanatnyilag a D3 rendelkezik a legtöbb licencelővel (a CNN információi szerint kilenc cég vette meg eddig a motort). Ráadásul Carmack az év utolsó napján (reméljük azért nem a gépe előtt szilveszterezett…) indított blogjában lelkesen közölte a nagyvilággal, hogy végre ismét kalandos elfoglaltság számára a programozás az id-nél, a továbbfejlesztett Doom 3 technológiára épülő, még be nem jelentett játékukon dolgozik.

Az addig hátralévő két évre viszont itt a D3 engine, ami jelenleg az egyik legfejlettebb 3D-s motornak tekinthető; ráadásul szinte egyetlenként OpenGL-t és nem DirectX-et használ. Legjelentősebb, és pillanatnyilag egyedülálló újítása, hogy egységes, stenciles árnyékolási és per-pixel bevilágítási rendszert használ, ami már DX8-as szintű hardveren is eldöcög. Az eredmény kétségtelenül látványos és egyedi, ugyanakkor viszonylag magas hardverigénnyel jár; továbbá az engine felépítéséből következően szinte minden felület ugyanazt a bump mappinges, kicsit plasztik hatású shadert használja (kivétel az üvegfelületek és a lökéshullám-effektek). A Source-hoz hasonlóan tehát itt is sok múlik a grafikusok képességein, és ez a motor is a kelleténél talán erősebben befolyásolja a kész játék látványvilágát. A grafikán túl a Doom 3 a manapság elvárható feature-ök többségével is rendelkezik: komplett fizikai szimulációval és rongybabázással, 3D-s hangrendszerrel, beépített pályaszerkesztővel és modolhatóságra kihegyezett felépítéssel. Az Xbox-verzió márciusi megjelenése ellenére konzolos támogatásról nem nagyon beszélhetünk, a Viscarious Vision már a Doom 3 konverzióhoz is a végsőkig kifacsarta a hardvert.

Fejlettsége ellenére van azonban pár hiányossága is a motornak; a külső terek megjelenítésében például nem nagyon jeleskedett eddig, bár a Quake 4-en dolgozó Raven ezen a fronton nagy előrelépést ígér. Ehhez kapcsolódó ismeretlen tényező még a víz megjelenítése; de ott van az összetett AI vagy a fizika kérdése is, amelyeket a motor elméletileg támogat ugyan, de a Doom 3-ban nem sok példát láthattunk rá. Kétkedés helyett azonban érdemes felidézni, hogy a 2004-es év nagy FPS-ei között emlegethetjük a Pacific Assaultot, vagy a Call of Duty küldetéslemezét, amelyek bizony a hatodik évébe lépő (!) Quake 3 engine-re épülnek. Sőt, Carmack az év végén azért nem tudta nyilvánossá tenni a Q3 forráskódját, mert az elmúlt pár hónapban is licencelték még egy ismeretlen játékhoz! Ezek alapján tehát nem túlzás, ha a Doom 3-tól is nagy karriert várunk; valószínűleg az id új engine-jei is erre épülnek majd pár évig a komplett újraírás helyett.

Hi **A Doom 3 motorja szinte egyedüliként a piacon OpenGL-t és nem DirectX-et használ.**

STALKER: X-Ray

Az utóbbi évek egyik legjobban várt játékáról valamikor 2001-ben hallottunk először, és szinte hihetetlen módon lassan a boltokba is kerül. Az ukrán GSC Game World Sztrugackij-fivérek ihlette,

Pár éve egy egész játékban nem volt ennyi poligon

Csernobilban játszódó FPS-e sok szempontból is érdekes: a Far Cry mellett a másik európai fejlesztés, a CryEngine-hez hasonlóan átmenet az előző és a következő generációs technológiák között, kelet-európai környezetével pedig a Half-Life 2 mutat hasonlóságokat. Vadkeleti eredetének és elhúzódó fejlesztésének köszönhetően erről az engine-ről tudunk talán a legkevesebbet.

Az X-Ray grafikus motor is teljesen saját fejlesztés, és elsősorban külső terek megjelenítésére lett optimalizálva. Egyedi és különleges sajátossága, hogy képes a pályák részeit a háttérben, kisebb darabokban betölteni, így hatalmas egybefüggő területeket tud kezelni, amelybe ráadásul átmenet nélkül lehet belső tereket beilleszteni. Az előbb radioaktív fertőzésnek, majd ismeretlen földön kívüli behatásnak kitett csernobili vidék élethű ábrázolásához az engine korábban sosem látott részletességű növényzetet, folytonosan váltakozó napszakokat és minden más konkurenciát megelőző poligonmennyiség kezelését teszi lehetővé.

A fejlesztők többek között váltakozó napszakokat ígérnek

Az alapvetően DX8-ra és lightmapekre felépített árnyékolási és bevilágítási rendszert az elmúlt évben kibővítették DX9-es verzióval is; a belső tereknél a kiadott képek és videók alapján teljesen dinamikus bevilágítást és valós, lágy szélű árnyékokat használ a motor, meg persze bump mappinget. A fejlesztők állítása szerint hasonló átalakításon ment keresztül a külvilág megjelenítése is, de ebből egyelőre még nem sokat láthattunk.

A hab a tortán az ingyen használható ODE fizikai engine, a járművek, valamint az ígéretek szerint igen fejlett, tanulással kifejlesztett AI alkalmazása, amelyeknek köszönhetően a GSC az FPS-eknél szokatlan nyílt játékmenetet ígér. Licencelésről, konzolos verziókról egyelőre nincs hír – a többit meglátjuk májusban, amikor a STALKER (elvileg) megjelenik.

Azt hiszem egyenlütlenek az esélyek

UnrealEngine3

Az új Unreal engine első, még zártkörű bemutatására a 2004-es Game Developer Conference-en került sor, a nagyközönség viszont sokáig csak az nVidia GF6-indító partiján készült kalózvideókon rágódhatott. Az E3-on aztán végre hivatalosan is lehullt a lepel az első újgenerációs 3D motorról, amellyel az ígéretek szerint már idén is találkozhatunk néhány játékban. Nem árt persze azt is észben tartani, hogy az E3-on látott demó lenyűgöző látványvilágát nem kis részben a mai játékoknál sokszor részletesebb modelleknek és textúráknak is köszönhette.

A legnagyobb előrelépést az UT2004 engine-jéhez képest a renderelésben hozta az új motor, amely kizárólag DX9-et támogató hardveren hajlandó elindulni. Az Epic tehát tulajdonképpen átlépte a DX8-as pixel és vertex shaderek használatát, ugyanis az UT2004 minimális mértékben, kizárólag a jobb teljesítmény érdekében kezelt egy-két dolgot shaderekkel a megfelelő hardveren (anno az Ion Storm egyébként a Deus Ex 2 és Thief 3 módosított Unreal motorjába belepakolta azért a bump mappinget). Az UE3-ban viszont már csak shaderek vannak, és nem spóroltak az alkalmazásukkal: minden felület perpixel megvilágítást kapott, a szörnyektől kezdve a domboldalakon át a kavicsokig. Ez természetesen együtt jár a bump mappinggel, sőt a különféle élettelen tárgyak esetén ennek egy továbbfejlesztett változatát, az úgynevezett offset bump mappinget alkalmazzák (itt Virtual Displacement a neve). Ez a módszer a látszólagos felületi egyenetlenségekhez igazítja a textúrákat és a megvilágítást is, sokkal térbelibb hatást kölcsönözve a tárgynak. A további shader effektek között szerepelnek az átlátszó, fénytöréssel rendelkező, tükröződő, fényt kibocsátó, irizáló és egyéb felületek, amelyeket moduláris felépítésüknek köszönhetően a grafikusok tetszés szerint kombinálhatnak bármiféle programozói segédlet nélkül. Ez egyébként az UE3 kevésbé ismert, de a többi képességével felérő előnye: az engine licencelői komplett fejlesztői eszköztárat is kapnak, pálya-, shader- és animációszerkesztővel, katalogizáló és normalmap-generáló szoftverekkel és egyéb ketyerékkel.

Megvilágítás szempontjából tehát az engine a Doom3-ra hasonlít, ugyanakkor mégsem kezeli teljesen egyenrangúan a mozgó és a statikus (a pályát felépítő) tárgyakat. Az eltérő árnyékolási módszerek közötti választás kérdését ugyanis az Epic huszáros vágással oldotta meg: nem egy, hanem három különböző eljárást használnak az UE3-ban, és így próbálják ellensúlyozni az egyes megközelítések hátrányait.

A pálya statikus részeit bevilágító mozdulatlan fényforrások hatását úgynevezett shadow mask textúrákban tárolják el; a lightmapekhez képest ezek annyiban fejlettebbek, hogy a fények erőssége és színe valós időben módosítható, valamint lehetővé teszik csillogó és tükröződő shaderek alkalmazását is. A statikus fényviszonyokért cserébe viszont nagyon pontos és lágy szélű árnyékokat lehet előre leszámoltatni a pályaszerkesztőben, amelyek a játék futtatása során minimális GPU-teljesítményt igényelnek csak. A mozgó tárgyak, és persze az ellenfelek és NPC-k is vetnek árnyékokat; ha a fényforrás mozdulatlan, az engine shadow bufferes árnyékokat használ, ha pedig mozog a fényforrás, a Doom 3-ból és Far Cryból már ismert stenciles megoldást alkalmazza az UE3.

További fontos újítás, hogy a renderelés 64 bites, lebegőpontos precizitással történik a korábbi engine-ekben használt 32 bit helyett; ez szebb színvilágot, kontrasztosabb fényviszonyokat és egyszerűen megvalósítható glow, illetve bloom effekteket tesz lehetővé. A közhiedelemmel ellentétben a HDR renderelés a Pixel Shader 3.0-t (azon belül is a lebegőpontos blending műveleteket) nem támogató R300/420 alapú Radeon kártyákon is működik, bár ehhez egy plusz pixel shadert kell lefuttatni és ez kb. 20% teljesítménycsökkenéssel jár.

Az UE3 természetesen hozza a korábbi verziókban már megismert kunsztokat is, mint például a valós idejű fizikai szimuláció, a járművek kezelése, vagy a fejlett multiplayer és hálózati kód. A hagyományoknak megfelelően erős konzolos támogatás is várható, bár kizárólag a következő generációs (Xbox2, PS3) platformokon – amelyek viszont egyelőre hétpecsétes titoknak számítanak, így semmilyen további részlet nem ismert. Mindezeket összegezve nem nagyon férhet kétség ahhoz, hogy pillanatnyilag az Epic büszkélkedhet a legfejlettebb 3D-s motorral, és az eddigi tapasztalatok alapján az Unreal motorokat lehet a leginkább átalakítani nem kimondottan FPS-jellegű játékokhoz, gondoljunk csak a Lineage online szerepjátékra, vagy a külső nézetes Splinter Cell sorozatra. UE3 motort fog használni az Epic szerény „next big thing" kódnév alatt készülő játéka, a vélhetőleg 2006-os dátumozású új Tournament, egy egyelőre bejelentetlen koreai MMORPG, az America's Army 3, és a BioWare egyik új játéka is – legalábbis egyelőre ennyi licencelőről van tudomásunk. Az elvárásaink tehát okkal lehetnek magasak, de minden alapunk megvan a bizakodásra, hogy jobbnál jobb játékok tömege épül majd a harmadik generációs Unreal Engine-re is.

LY

Nintendo DS

Az első 3D-s kézikonzol végre megérkezett

Kézikonzol-rajongóként Grath-tel tavaly hatalmas várakozással indultunk neki a Los Angeles-i E3-nak, ahol az addig egyeduralkodó Nintendo és az új piaci szegmensre törő Sony is bemutatta legújabb generációs kézikonzolját. A Nintendo a tőle megszokott módon forradalmi megközelítést ígért, ahol az újítást és az egyedi játékélményt próbálták előtérbe helyezni, míg a Sony a legfejlettebb technológia és a multimédia tökéletes elegyét kínálta. Az E3-as erődemonstrációt egyértelműen a Sony nyerte: a PSP-n bemutatott játékok alig maradtak le a PlayStation 2-n kiállítottaktól, aminek tükrében a több mint 7 éves (!) Nintendo 64 technológiát felmutató Nintendo DS játékok nem a játékélmény okozta sokkot, hanem az elmaradott képi világból fakadó keserű mosolyt varázsolták az arcunkra.

ni A Nintendo DS design-ból közepest érdemel.

Az érintőképernyő varázsa

A fenti előzmények után egyértelműen elköteleztük magunkat a PSP mellett, és bár tudtuk, hogy a Nintendo DS-ét sem hagyjuk ki gyűjteményünkből, mégsem vártuk tükön ülve a kézikonzol japán debütálását. Éppen ezért hatalmas meglepetésként ért Grath-től kapott karácsonyi ajándékom, mely egy DS, és az éppen kapható legjobb három játék volt. Attól a pillanattól kezdve minden a feje tetejére állt. A téli estéket és nappalokat elképzelni sem tudtam DS nélkül! A konzol érintőképernyőjének köszönhetően varázslatosra sikeredett. Bootolás után az érintőképernyő segítségével teljesen személyre szabhatjuk ked-vencünket. Beállíthatjuk a pontos időt, dátumot, beírhatjuk nevünket, születési időnket, kedvünkre változtathatjuk a kezelőfelület színét és beírhatjuk a Wi-Fi-n keresztül hozzánk kapcsolódott DS-tulajoknak szánt saját üzenetünket. Ha már a Wi-Fi-nél tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy napjaink legdinamikusabban fejlődő vezeték nélküli hálózatát nem csak többszereplős játékra, hanem a beépített Pictochat nevű, leginkább az ICQ-ra vagy az MSN-re emlékeztető chatre is használhatjuk. A chatszobában ugyanis minden közelünkbe levő DS-tulaj megjelenik (a tesztek során a tízemeletes ház tetejéről is sikerült kapcsolatba kerülni a földszinten DS-ező cimborákkal), akikkel az érintőképernyőn keresztül szöveges üzeneteket válthatunk, vagy a konzolhoz járó ceruzával a felületre rajzolt képeket is elküldhetjük nekik. A Pictochat lehetőségeinek köszönhetően az első három órában semmi mást nem tettem, mint idióta üzenetekkel és ábrákkal szórakoztattam Grath-et, megfeledkezve a Spider-Man, a Feel The Magic és a Nintendo 64-en legendássá vált Super Mario 64 DS-verziójáról.

■ Két kijelző, új dimenziók

DS kontra GBA

A Nintendo DS és a Game Boy Advance SP közti különbség mérföldekben mérhető (előbbi egyedül a design tekintetében maradt alul, mivel a DS idejétmúlt és picit bumfordi külsejével igen otromba az elegáns SP mellett). Az új kézikonzol a már említett érintőképernyő mellett az SP-nél nagyobb méretű és sokkal jobb felbontású normál kijelzőt is kapott, amin régi kedvenc Game Boy Advance játékaim sokkal szebb látványvilág mellett tündököltek (vagyis a DS képes

futtatni a GBA-játékokat is!). Az élesebb és világosabb kép mellett a DS sztereo hangot és a vezeték nélküli többszereplős játéklehetőségekhez elengedhetetlen Wi-Fi támogatást is kapott. Az igazi fejlődést azonban a grafikus megjelenítésben tapasztalhatjuk. A Nintendo ugyanis a Game Boy Advance technológiáján túllépve (ami képességek terén leginkább a Super Nintendóhoz hasonlítható) hatalmas ugrással az 1997-ben debütált első 64 bites konzol, a Nintendo 64 tudásával ruházta fel új kézi masináját. Ennek köszönhetően a DS képes 3D-s megjelenésre is. A képernyőn látottak ugyan közel sem érik el a PSP képességeire optimalizált programok színvonalát, mégis döbbenetes hatással volt rám a konzolhoz járó, legalább Quake 1 szintű Metroid Prime demó, valamint a nagy kedvenc, Mario 64 bites kalandjainak 3D-s világa.

Játékok

Minden konzol jövője a hozzá kapható játékok mennyiségén és minőségén múlik. A DS-hez jelenleg elérhető programok nagy része összecsapott munka, így igazán nagy sikereket csak a fantasztikus Mario 64, a forradalmi, kizárólag az érintőképernyőre koncentráló Feel the Magic, valamint a közepesnél valamivel jobb osztályzatot érdemlő Spider-Man ért el. Mindhárom játék használja az érintőképernyőt, aminek egyetlen hátránya, hogy hosszú órákon keresztül képtelenek vagyunk kiimádkozni barátnőnk kezéből a DS-t... Egyszerűen hihetetlen, hogy pl. a Marióban felvonultatott 36 minijáték mennyire addiktívra sikeredett! A reflexeket, memóriát és rajzolási készséget igénylő minijátékok (egyszer trambulinokat kell rajzolni Mariónak, hogy az nehogy a mélybe zuhanjon, máskor memóriajátékot kell játszanunk Luigival, és így tovább) abbahagyhatatlannak bizonyultak. Az elért pontokat rögzítő High-Score rendszer pedig családi veszekedéseknek adott kitűnő alapot, mert hát ugye ki szereti, ha a keservesen felállított rekordját egy „képzetlen" nőnemű lény semmi perc alatt megdönti...

A három játék mellett igazi kuriózumnak bizonyult a Metroid Prime Hunters, ahol az érintőképernyő afféle egérként funkcionál (míg az irányító gombokkal oldalazhatunk és mehetünk előre-hátra, addig az érintőképernyőn a ceruzánkkal a fegyverünk csövét irányítva állhatunk be a megfelelő irányba). Így a nagyszerű FPS-ben hajszálpontos és könnyedén elsajátítható irányítással játszani könnyedséggel céloztam be az életemre törő idegeneket.

A jövőt tekintve azonban nem ilyen rózsás a helyzet... A bejelentett játékok nagy része valamelyik Nintendo-sorozat újrafeldolgozása (Mario Kart, WarioWare, Animal Forest, Advance Wars, Pokémon, Yoshi stb.), sehol egy új licenc, vagy merészebb próbálkozás. Így könnyen előfordulhat, hogy a DS a GameCube-hoz hasonlóan, a cég játéktrendeket figyelmen kívül hagyó üzletpolitikájából fakadóan rövid időn belül elveszti vezető helyét a kézikonzolok világában (annak ellenére, hogy a Nintendo ma gyakorlatilag a kézikonzol kifejezés szinonimája).

■ A forradalmi Pictochat telitalálat

Konklúzió

A DS nekem minden előítéletem ellenére nagyon bejött! A Mario 64 3D-s képi világa kézben fogva egészen egyszerűen földhöz vágott, az érintőképernyőben rejlő lehetőségek letaglóztak – ám a kérdés, hogy mindez elég lesz-e a Sony technológiai bravúrja, a PSP ellen, nyitott maradt. Az elemzők (és jómagam is) úgy vélik, érintőképernyő ide vagy oda, a PSP a vártnál sokkal hamarabb gyűri majd maga alá az eddig egyeduralkodó konkurensét. Ám ez senkit sem tántorítson el attól, hogy kipróbálja a Nintendo legújabb kézikonzolját, a szerelem első látásra garantált!

Sasa

Mindent egy (web)lapra tettünk!

ITmédiaBOLT

- minden kiadványunk megrendelhető
- egyszerű, gyors, biztonságos
- mindig elérhető
- a részletes tartalom megtekinthető

Most **0 Ft** postaköltséggel rendelhet az interneten!
www.itmediabolt.hu

Computer Panoráma · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Hardver bemutató

Újdonságok a hardverpiacon

Creative Zen Micro MP3 walkman

Az Apple iPod Minijének egyértelmű riválisaként indul harcba a Creative Zen Micro. Megalkotásánál rengeteg ötletet merítettek a fejlesztők az iPodból, ami egyértelműen kiválóságának elismerése, ám megkeresték annak hibáit is és ezeken próbáltak javítani. Ilyen az iPodnál fixen szerelt akkumulátor, ami a Zen Micróban könnyedén cserélhető. A 12 órás lejátszási időtartam is jobb a Zen Micro esetében, köszönhetően az erősebb, cserélhető Li-Ion akkumulátornak.

A gombok elrendezésénél túl egyértelmű lett volna a kör alakú keresőgomb, így maradt a Zen Touchnál megjelent függőleges, továbbá körülötte az egyéb kezelőgombok. A ki-bekapcsolás és a billentyűzár ötletes, jól használható, és okos újítás a tapintásra működő gombok érzékenységének állítása is. Ezt érdemes a legrosszabbra állítani, máskülönben rendkívül érzékenyek lesznek a gombok. Még így is óvatosan kell hozzáérni az érintősávhoz, mivel a görgetés mellett egyetlen tapintásra gombként funkcionál. A Zen Micróba FM rádiót is belezsúfoltak, ahonnan mp3-ban rögzíthetjük is az adásokat. A kis lejátszó menüje ugyancsak mutat némi hasonlóságot az iPod-éhoz, de ez csak iPod-tulajdonosoknak tűnhet fel – annál azért valamivel kuszább, bonyolultabb. Előnye, hogy aprólékosan, szinte mindent beállíthatunk, ezáltal személyre szabhatjuk Zen Micrónkat. A lejátszási lista összeállítása és karbantartása bonyolult, de megszokható, ellenben az equalizer használata egyszerű. A hangminőségre sem lehet panasz, ahogy a mellékelt extrákra sem. A fehér, kemény műanyag övtáska különösen designos és hasznos kiegészítő. Az iPod egyértelmű másolása az összetevők fehér színe: a töltőtől a közepes minőségű fülhallgatóig minden hófehér, de a lejátszót még számos egyéb színben is megvásárolhatjuk. A Zen Micro szép, ráadásul kicsi is, kapacitása 5 GB, vagyis jó választás lehet bárkinek, aki kisméretű, ám nagy kapacitású, minőségi mp3-walkmanre vágyik. Gond egyedül a szoftverrel van: a MediaSource, vagy a Windows Media Player 10 továbbra sem versenyezhet az iTunesszal. A Microsoft legutóbbi lejátszója már rengeteg szolgáltatást kínál, ám helyenként feleslegesen csicsás és kezelése még mindig túlbonyolított némileg.

■ Creative nem túl kreatív

Műszaki adatok

Tárolókapacitás: 5 GB
Csatlakozás: USB 2.0
Támogatott formátumok: mp3, wma, wav
Kijelző: 160x104 pixel, fehér LCD háttérvilágítás
Méretek: 51x84x19 mm
Tömeg: 108 g
Várható ár: 68 500 Ft

Shiro multifunkciós eszköz

Az akár 5-6 vagy több szolgáltatást kínáló eszközöknek se szeri, se száma. Éppen ezért nehéz kiválasztani azt, amelyik megfelelő lehet számunkra és a lehető legkevesebb felesleges opciót tartalmazza. Ilyen „mindent bele" cucc a Shiro elnevezésű eszköz is, ami a leírás alapján DV Camcorder, ám ennél sokkal többre képes. Az egyszerű kinézetű, 1,5 collos TFT kijelzővel szerelt készülék érdekessége, hogy lencséje forgatható, ezzel szállítás közben védhetjük, na és persze alkalomadtán magunkat is könnyedén lefényképezhetjük. A fix fókuszú lencséből adódóan egyik fő funkciója a 2 megapixeles digitális fényképezőgép, amivel 1600x1200-as képeket készíthetünk, vagy maximálisan 640x480-as, 15 képkocka/s-os videofelvételt rögzíthetünk. A készülék menüjében minden fontos beállítási lehetőséget megbabrálhatunk, mint például a JPEG és MPEG4 minőségét, a fehéregyensúlyt, különböző effekteket, és még sorolhatnánk. A készített képek minősége alapján egyszerű, amatőr elvárásoknak megfelelő digitális kamerának felel meg a Shiro.

A többi funkció közül a hangrögzítés és az mp3-lejátszás egyértelmű. A két, viszonylag nagy fényerejű LED-et alkalomadtán zseblámpaként is használhatjuk, ami a menüben külön funkcióként jelenik meg. A Shiro SD kártyára menti az adatokat, amiket USB csatlakozón vagy kártyaolvasóval tölthetünk gépünkre. A cserélhető, 3,7 voltos Li-ion akkumulátort USB-n vagy a mellékelt hálózati töltővel tölthetjük fel. A designt nem vitték túlzásba a tervezők, láthatóan a funkcionalitást helyezték előtérbe és sajnos a műanyag borítás minősége is alig átlagos.

Martinm

■ Funkcók garmadája

Képességfejlesztés 7. rész

A digitális fényképezőgépek lelkivilága

Sorozatunk legutóbbi két részében az objektívekkel foglalkoztunk. E kiemelt alkotóelemnek szentelt, a sorozaton belüli „minisorozat" a mai, harmadik résszel zárul.

Ha zoom objektíves digitális fényképezőgépet vásárolunk, több tényezővel is érdemes tisztában lennünk. A motorral vezérelt zoom objektíveket (vagyis amelyeknél a zoom állását nem a klasszikus gyűrűvel, esetleg kihuzattal, hanem gombok nyomogatásával lehet állítani) nem minden esetben lehet a két végállás között bármelyik pozícióba vezényelni. Ez gyártónként és típusonként eltérő, van olyan gép, amelyiknél a zoom két vége között mindössze 5-6 pozíció van, és van, amelyiknél több mint 20. Ezt vásárlás előtt érdemes kipróbálni, mert ha túl „darabosan" választható csak ki a zoom állása, az később kényelmetlenséget okozhat. A komolyabb, cserélhető lencséknél természetesen nincs ilyen gond, ott teljesen analóg módon lehet zoomolni – ráadásul jóval gyorsabban, mint a gombnyomkodós változatoknál.

A zoomok további fontos jellemzője, hogy állandó vagy változó fényerővel rendelkeznek-e a teljes zoomtartományban. Erre is érdemes odafigyelni: az állandó fényerővel rendelkező darabok általában jobb minőségűek, mivel ezeket jellemzően a magasabb elvárásokkal rendelkező felhasználóknak szánják. A nem állandó fényerővel bíró zoomoknál tele állásban nem lehet akkora rekesznyílást beállítani, mint nagy látószögnél. Ez teljesen logikus, ha tudjuk, hogy a fényerő az objektív gyújtótávolságának és hatásos belső keresztmetszetének a hányadosa. Mivel tele állás esetén nagyobb a gyújtótávolság, nyilván a hányados is nagyobb lesz. (Természetesen ez alól a fent említett, speciális elvárások kielégítésére tervezett, állandó fényerejű példányok kivételt képeznek.) Olyan zoom nem létezik, amelyiknél tele állásban nagyobb a fényerő, mint nagy látószögnél.

A zoom állása nem csak a fényerővel függ össze, hanem a mélységélességgel is. Erről annyit érdemes tudni, hogy tele állásban kisebb, míg nagy látószög esetén nagyobb a mélységélesség tartománya. Emiatt is szoktak nagy látószöget használni tájképek megörökítéséhez (meg hogy minél több objektum férjen a képre), és tele állást portrékhoz. Utóbbi esetében általában az a cél, hogy a modell legyen éles, a háttér pedig kellemesen életlen – erre pedig a tele állás a legalkalmasabb.

Mint már régebben említettük, az objektívek mindig valamiféle kompromisszum eredményeként születnek, mivel egymással ellentétes elvárásoknak kell megfelelniük (pl. nagy fényerő – alacsony ár). Képminőségük sem lehet tökéletes, ezt pedig a fizika nem teszi lehetővé (legalábbis jelenlegi tudásunk szerint). Az üvegfelületeken mindig keletkezik valamiféle tükröződés, fényszórás, tehát az optikai rendszer nem működhet száz százalékos hatásfokkal.

Telezoom a Nikontól

Vásárlás előtt érdemes megvizsgálni, kipróbálni a kiszemelt gépet. Az alábbiakban adunk néhány tippet, milyen tényezőkre kell odafigyelni az objektív hibáit illetően.

A nagy átfogású zoomok (háromszoros felett különösen) hajlamosak arra, hogy jóval gyengébb képminőséget produkáljanak, mint a gyújtótávolság tartomány közepe táján. Ez jelentkezhet életlen fotók formájában (különösen a kép sarkaiban). Ehhez még társulhat a kromatikus aberrációnak nevezett jelenség, ami leginkább lilás-zöldes szellemkép formájában üti fel a fejét – szintén a sarkokban, ha nagy megvilágítási különbséggel bíró motívumok kerülnek egymás mellé. Szintén a zoom szélső állásaiban jellemző a párna- és a hordó-torzítás, amikor a valóságban egyenes és párhuzamos vonalak görbékként képződnek le a fotón. A vignettálás szintén jellemző a tele és nagy látószögű állásra egyaránt, ez a jelenség a sarkok sötétebb leképezésében ölt testet.

ni **Az optikai képstabilizátor - azonos körülmények mellett - hosszabb záridő alkalmazását teszi lehetővé anélkül, hogy a kép bemozdulna.**

A fentiekből látható, hogy a legjellemzőbb, leginkább zavaró objektívhibák a zoom szélső állásaiban jelentkeznek. Emiatt vásárlás előtt ezekben az állásokban érdemes tesztképeket készíteni (ha van rá mód). Még jobban kijönnek a rendszer gyengeségei, ha nagy rekesznyílással készülnek a fotók. Érdemes így kipróbálni a kiszemelt jószágot, mert ha megismertük, mire képes a legrosszabb feltételek mellett, később nem érhet bennünket kellemetlen meglepetés. (Egyazon gép esetén is jelentős minőségbeli különbség lehet a közepes zoom-állással, szűk rekesznyílással és a szélső zoom-állással, nyitott rekesszel exponált képek között!)

A fotózással hobbiszinten foglalkozók közül kevesen ismerik a brillancia fogalmát, pedig ez olyan tényező, ami nagy mértékben befolyásolja egy fotó minőségét (itt természetesen a technikai, és nem a művészi minőségre kell gondolni). A fény-

Pedig nem csak Nikon képeket adtam a designernek

képezőgép objektívjében és magában a vázban is fénytükröződések keletkeznek, ami csökkenthető, de teljesen nem küszöbölhető ki, lévén a fizikát nem lehet becsapni. Minél nagyobb mértékűek ezek a tükröződések, annál több szórt fény jut a képérzékelőre, ez pedig csökkenti a kép brillanciáját. A fotós szakirodalomban a brillanciát a képet alkotó hasznos és a tükröződésekből származó „haszontalan" fénymennyiségek arányaként szokták meghatározni. A gyakorlatban a brillancia szubjektív érzetként jelentkezik; bizonyára mindenki találkozott már a jelenséggel, csak esetleg nem tudta, hogy arról van szó. A magas brillanciájú képekre jó ránézni, életszerűek, a fotótéma szinte lemászik a képről. Az alacsony brillanciájú képeken viszont az árnyékos, sötét részek egybemosódnak és elvesznek a finom részletek. Nekünk leginkább azt fontos tudni, hogyan tudjuk elkerülni a brillancia csökkenését.

Ha cserélhető objektíves gépünk van, akkor – ha csak lehet – használjunk fix gyújtótávolságú objektívet a zoom helyett: ez amellett, hogy általában nagyobb fényerővel bír, kevesebb lencsetagból épül fel, tehát kevesebb az üvegfelület, amin tükröződés keletkezhet. Csak jó minőségű és tiszta szűrőket használjunk, a gyenge darabok többet ártanak, mint használnak. Tisztítsuk rendszeresen a szűrőket, illetve az objektív frontlencséjét. Erre kiválóan alkalmasak a mikroszálas tisztítókendők. (A „megtörlöm az első ronggyal, ami a kezembe akad" módszert felejtsük el!). A cserélhető objektíveknél alkalomadtán a hátsó lencsetagot is tisztítsuk, esetleg tisztíttassuk meg, az ezen található szennyeződéseknek egyébként nagyobb minőségrontó hatása van, mint a frontlencsén lévőknek. (Ha cserélhető objektíves géppel rendelkezünk, és rendszeresen cserélgetjük a lencséket, időnként a vázat sem árt kitisztíttatni.)

Az objektíven lévő porszemek, karcok, ujjnyomok mind-mind elvesznek keveset a kép minőségéből, egyenként elhanyagolható és észrevehetetlen a hatásuk, de összeadódva bizony már jelentős. Egy koszos lencse megtisztítása előtt és után meglepően nagy minőségkülönbséget lehet tapasztalni a képeken.

Jelentősen csökkenti a brillanciát és a kép minőségét, ha valamilyen erős fényforrás (leginkább a Nap) világítja meg az objektív frontlencséjét, főleg ha még koszos is az a lencse... Ezért mindig használjunk fényellenzőt! Az egyszerűbb gépekre sajnos ezt nem lehet felrakni, de ha olyan objektívvel dolgozunk, amire igen (és nem adnak hozzá alaptartozékként), erre mindenképp ruházzunk be, bőven megéri a befektetést.

Egy minőségi zoom objektív

Egyre több modern objektívben illetve fényképezőgépben található optikai képstabilizátor. Ez alapvetően arra szolgál, hogy azonos körülmények mellett hosszabb záridő alkalmazását tegye lehetővé anélkül, hogy a fotón bemozdulásos életlenség keletkezne. Ennek a technológiának különösen gyenge megvilágítás, illetve a zoom tele állásánál van jelentősége. A korábbi részekből már mindenkinek nyilvánvaló lehet, hogy kevés fény esetén hosszabb záridőre van szükség, ezt viszont nem lehet büntetlenül növelni, mivel megnő a bemozdulás veszélye. A zoom tele állásának, illetve teleobjektív használatának ugyanez a veszélye: minél nagyobb gyújtótávolságot használunk, annál jobban jelentkezik a képen a gép minden apró rezdülésének negatív hatása.

A bemozdulások kiküszöbölésére alapvetően kétféle megoldást használnak a gyártók. A gép illetve az objektív elmozdulásaira vonatkozó adatokat mindkét esetben gyorsulásérzékelők (giroszkópok) szolgáltatják. Ezekből az adatokból tudja a vezérlő elektronika, hogy a fényképezőgép hogyan mozdult el a térben. A kétféle megoldás innen válik szét: a Minolta által alkalmazott megoldásnál a CCD-t mozgatják szervomotorok, míg a Canon, illetve a Panasonic verziójában egy-egy optikai elemet „rángatnak" a szervók. Az apró korrekciók mindkét esetben azt eredményezik, hogy (bizonyos határok között), az expozíció ideje alatt ugyanaz a kép vetül az érzékelő lapkára. A gyakorlatban ez általában azt jelenti, hogy képstabilizátor használatával 2-3 szabványos értékkel, vagyis 4-8-szor hosszabb záridőt lehet használni, mint a nélkül.

Az optikai képstabilizátor ma már nem csak a profi fotósok kiváltsága, az elérhetőbb árú fényképezőgépekben is találkozhatunk velük. Ha valaki szeret tele állásban felvételeket készíteni, és pénztárcája engedi, mindenképp érdemes olyan gépet/objektívet választania, amit optikai képstabilizátorral láttak el, ezek a megoldások az utóbbi években kiforrottá váltak, és nagyon hasznosnak bizonyultak a gyakorlatban.

Ezzel véget ért az objektívekkel foglalkozó, három részes minisorozat, a következő részben tovább haladunk a képalkotás folyamatában a képérzékelő lapkák irányába.

Joc

Prohardver! rovat

NextBase SDV-756 DVD lejátszó

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Sokoldalú útitárs

Nincs unalmasabb egy hosszúra nyúlt utazásnál! Ha már kivégeztük az összes olvasnivalónkat és nincs kivel beszélgetni sem, marad a láblógatás. Ilyenkor a rutinos versenyzők valamilyen XXI. századi szórakozási formát választanak: például megnézik kedvenc DVD-filmjüket. A NextBase márkanévvel forgalmazott hordozható, kijelzővel ellátott DVD-lejátszók remekül megfelelnek a fenti célnak, közülük most az SDV-756-os jelzésű modellel ismerkedünk meg.

A szerkentyű első ránézésre nosztalgikus érzést ébresztett bennünk. Valamikor a nyolcvanas években óriási divatnak számítottak a kisméretű, hordozható, kvarckristály kijelzővel ellátott játékok, melyeknek egyetlen hírmondója manapság a jó öreg Tetris. Az SDV-756 ezekhez a szerkezetekhez hasonló anyagérzetet kelt, szerencsére a színválasztás jó; a készülékház sötétkék színben pompázik – némi ezüsttel a két oldalán.

Hátha nyugton marad a gyerek

A lejátszó letisztult képet mutat, az előlap nagy részét a 14 cm képátlójú kijelző foglalja el, alatta a kinyitható, „kétemeletes", apró gombokat tartalmazó kezelőszervvel. Itt kapott még helyet a két hangszóróból álló sztereó „hangrendszer" is, de ha tehetjük, inkább használjuk fülhallgatóval. A szintén az előlapon helyet foglaló Open gomb megnyomására felpattan a kijelző, és a mintegy 45°-ban felhajtható panel alatt szemünk elé tárul a mechanika.

A készülék bal oldalán találjuk az akkumulátorrekeszt, amelybe a könnyű, 2500mAh-s lítium-polimer akkut kell helyeznünk. A lejátszó e nélkül is üzemel, ha a mellékelt hálózati adaptert vagy szivargyújtó-töltőt csatlakoztatjuk (ezekkel akkut is lehet tölteni). A telepes üzemidő a gyári adatok szerint 2,5 óra, amit természetesen leellenőriztünk. Közepes hangerő, és átlagos fényerő mellett az SDV-756 öt perc híján három órán keresztül üzemelt, ami dicséretes.

A jobb oldalon az audio/video ki- és bemeneteket találjuk néhány tekerhető szabályzótárcsával (fényerő, szintelitettség, hangerő), ami ebben a kategóriában általános megoldásnak tekinthető. A video- és vonali kimenetet egy kapcsolóval átválthatjuk bemeneti üzemre is, ilyenkor a NextBase lejátszó közönséges megjelenítőként funkcionál.

Bekapcsolás után, ha lemezt helyezünk bele, a lejátszó vagy elindítja a DVD-programot, vagy játszani kezdi a hanganyagot az audiolemezről, illetve mp3-CD-ről. A képminőségre nem lehet panaszunk, a kijelző hozza azt a képi világot, amit ilyen felbontás mellett elvárhatunk tőle. A lejátszó menürendszere logikusan elrendezett, minden szükséges beállítási lehetőséggel ellátott, többnyelvű felületet nyújt (de magyarul sajnos nem tud).

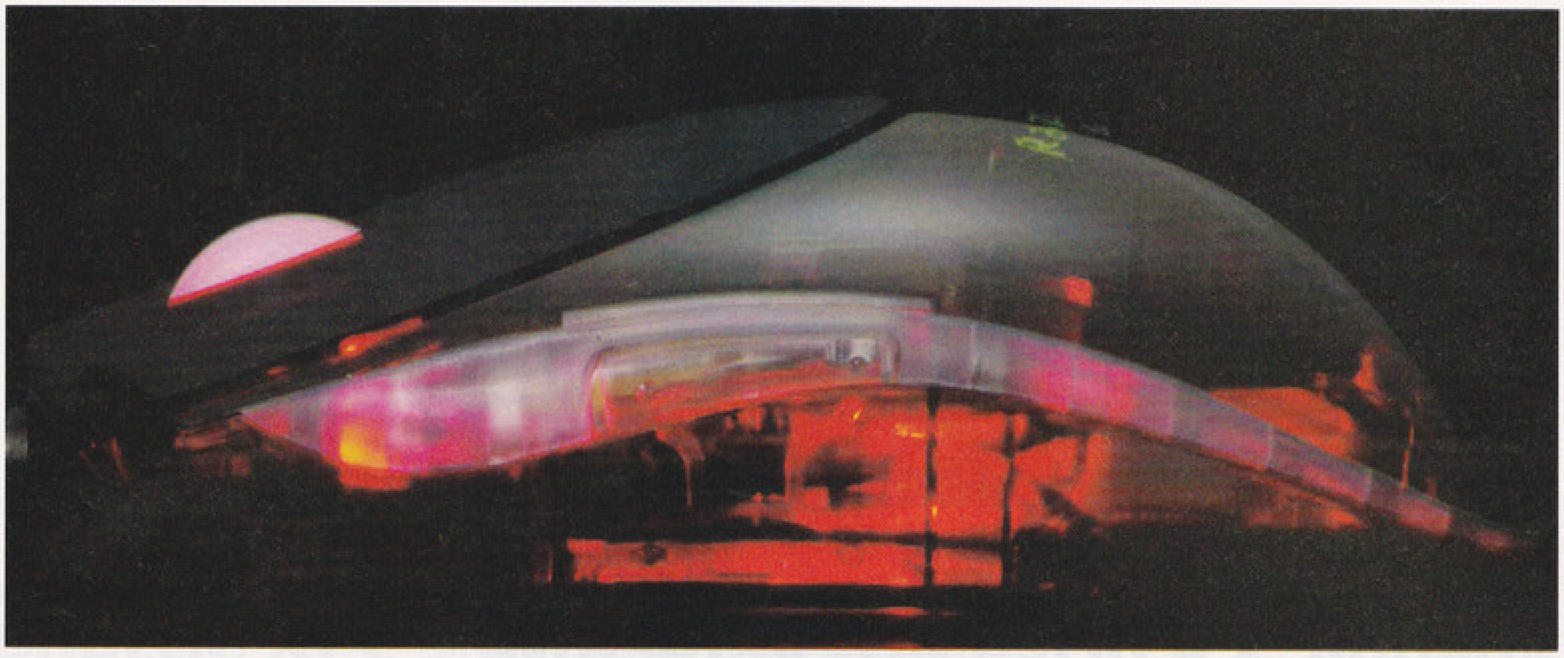
Lejátszás közben teszteltük az ilyen eszközöknél fontos szerepet játszó rázkódásvédelmet, amiért a mechanika hallhatóan nem lelkesedett, de előbb fáradt el a kezünk, minthogy a lejátszás megakadt volna. Kipróbáltuk a lejátszót írott lemezekkel is; az ilyen DVD-ről néha kicsit nehézkesen olvasta be az adatokat, ami leginkább mp3-zeneszámok esetében volt zavaró.

MP3 üzemmódban a könyvtárszerkezet látható a kijelzőn, amely, ha nem nyúlunk a kezelőszervekhez, kb. fél perc eltelte után lekapcsol. A könyvtárakban navigálás eleinte kicsit szokatlan, de itt is – miként a DVD-lejátszásnál – segítségül hívhatjuk a távirányítót, amely már emberi ujjakhoz méretezett gombokkal van ellátva.

A próbaüzem során elégedettek voltunk a NextBase hordozható lejátszójával. Képminősége és szolgáltatásai átlagosak, bár egy-két funkciója kellemes meglepetést okozott. Mindössze egyetlen negatívumot tudunk neki felróni, mégpedig a DivX-támogatás hiányát. Egy – nem mellékes – szempontot nem vizsgáltunk eddig, mégpedig a készülék árát. Az egyetlen hazai forgalmazónál bruttó 80 000 forintba kerül az SDV-756, ezzel kategóriájában az egyik legolcsóbb modellnek számít.

Műszaki adatok

Képernyő: 4:3-as arányú, 5,6" (14 cm) LCD, 320 x 234 pixel
Médiaformátum: DVD, DVD±R/RW, CD, CD-RW
Adatformátum: DVD-Video, SVCD, VCD, mp3, jpeg
Videorendszer: PAL, NTSC
Hang: Dolby Digital dekóder, 2x1W sztereó hangszórók, sztereó vonali kimenet, sztereó fülhallgató-kimenet, S/PDIF kimenet
Méretek és tömeg: 210 x 180 x 37,7 mm, 650 g (akkuval)



Prohardver! rovat

Razer Diamondback egér

Játékra kihegyezve

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

A Razer cég 1999 óta létezik a piacon, egereik mindig etalonnak számítottak a játékosok köreiben, már a golyós verzióknál (pl. Razer Boomslang) is különlegeset tudtak nyújtani. Ez a nem mindennapi formának és a különleges elektronikai újításoknak volt köszönhető, ami precízebb mozgást tett lehetővé akkori vetélytársainál. A golyós egerek ideje mára lejárt, jött az optika (manapság akár lézerrel, pl. Logitech MX1000), ami sokkal praktikusabb és könnyebben kezelhető, mindezek mellett pontosabb is.

Mára rengeteget fejlődött ez a profi játék által gerjesztett iparág – elérkezett az idő, hogy a Razer ismét lépjen egy nagyot. Mindenképpen valami újjal kellett előrukkolniuk, és megalkotni a játékosok „tökéletes egerét". Persze, hogy minden a leírtak szerint menjen, a tervezéshez a profik tapasztalatát és igényeit is figyelembe vették. A Razer Diamondback az első egér, melyet játékosok készítettek játékosoknak! A megjelenést is a World Cyber Games 2004-re időzítették, hogy még jobban népszerűsítsék az új csodát.

Az egérből kétfajta színű létezik: Magma Red (átlátszó) és Chameleon Green. Méretre és formára a legjobban a Logitech MX300-hoz lehetne hasonlítani, bár annál picit hosszabb. Nagyobb tenyerűek örülhetnek, de kis kezű embereknek sem feltétlen jelent hátrányt. Szimmetrikus felépítésű, így bal- és jobbkezeseknek egyaránt megfelelő, ami előnyt jelenthet a Logitech MX510-zel és a Microsoft IME 4.0-val szemben, hiszen ezek csak a jobb kézhez passzolnak maradéktalanul. A külső divatos és a mai kornak megfelelő, a borítás sötét, de egyben átlátszó műanyag – így az egér nappal csillog, este pedig vörösen tündököl.

A felső két gomb hatalmas gumis felülettel van bevonva, hogy kritikus helyzetekben se csússzon le róluk az ujjunk. Emellett igen érzékenyek és a legkisebb nyomásra is reagálnak. A középső görgő, amely csak vertikális irányba képes scrollozni, szintén programozható gomb. A maradék négy gomb az egér jobb és bal oldalán oszlik meg vékony sávban. Ezek talán picit rossz helyen vannak, használat közben nem igazán esnek kézre.

Megfordítva az egeret, láthatjuk, hogy a talpak is megváltoztak. A talpak anyaga teflon, ami alapból rendkívül jó csúszást biztosít bármilyen felületen (de leginkább a műanyag egérpadokon). Nem szükséges tehát semmiféle skatezet ragasztani a Diamondback aljára. Persze jogosan tehetjük fel a kérdést: mi a teendő akkor, ha elkopnak a csúszófelületek? Még nem sikerült ilyen formára vágott skatezet felfedeznünk a gyártók termékei között, bár hamarosan biztosan piacra kerülnek ilyenek.

A digitális rágcsáló „farka", vagyis az USB-kábel kb. 2,5 méter hosszú, pehelykönnyű és vékony – mintha ott se lenne. Rendkívül jól formálható és hajlékony, biztosak lehetünk benne, hogy nem fog akadályozni játék közben. A végén aranyozott USB-csatlakozó található, persze ez már csak hab a tortán. (Ez az aranyozott USB csatlakozó azért inkább a „vakítás" kategóriába sorolható... – a szerk.)

Lenyűgöző az a technika, amit ebbe az optikai motorba préselt a svéd Kärna fejlesztőcég: a Logitech MX egerek 800 dpi-s felbontásának kétszeresét tudja prezentálni, így biztosak lehetünk benne, hogy az egérmutató nem fog megugrani használat közben. Az átlagos egerek 8 bites és 12 bites adatsávon kommunikálnak számítógépünkkel, ezt is sikerült feltornázni a duplájára. (sávszélesség tekintetében ez 256-szoros növekedés!). Képes felfogni a leggyorsabb mozdulatokat, akár folyamatosan is, nem áll meg a kurzor, nincs lagjelenség. A folyamatos üzemmód azt jelenti, hogy az optika sosem kapcsol le, mindig készenlétben áll – akkor is, ha egy óráig nem mozgatjuk játék közben a „fegyverünket".

Az egérhez adott meghajtó sem akármilyen; olyan finomságokat is beállíthatunk, mint a függőleges és a vízszintes érzékenység, melyeket akár játék közben is módosíthatunk.

Mivel ezt az egeret kifejezetten professzionális játékosoknak ajánlják, most hanyagoltuk a különböző CAD-programokat. A súllyal nem volt gond, hisz rendkívül könnyű a váz és a zsinór is. Kiválóan lehet vele gyorsan forogni FPS játékokban. Persze ehhez kell jó egérpad is, mi X-Ray Thunderbird8-at használtunk tesztelés közben, amihez kiválóan passzol a Diamondback teflontalpa – rendkívül jó csúszást eredményez a kombináció.

Játékoknál tehát abszolút nyerő volt ez az egér. Aki hamar hozzá tud szokni a formájához (leszámítva az oldalsó gombokat, amik zavaró helyen vannak), és az igényeinek megfelelően be tudja konfigurálni, az halálos fegyvert tudhat a magáénak, ha beszerez egy ilyet.

INFO.:

Az egér Windows XP alatti finomhangolásáról a Prohardver!-en található bővebb leírás.

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat

Vosonic X's Drive Pro VP6210W

Multimédia minden mennyiségben

Újabb hordozható készülékkel jelentkezett a Vosonic, amely immár nemcsak merevlemezes tárolóként és memóriakártya-olvasóként használható, hanem képeket és multimédiás tartalmakat is képes megjeleníteni.

Az új mobil tár, a VP6210W gyakorlatilag a Vosonic korábbi modelljének, a VP2060-nak a továbbfejlesztett, finomított változata. Összehasonlítva elődeivel a VP6210W külseje esztétikailag és funkcionalitásban is javult. A fémes szín választása helyes döntés volt a gyártótól; a készülék már első pillantásra is komolyabb benyomást kelt. A bekapcsoló gomb végre süllyesztett lett, így véletlenül se be, se ki nem kapcsolható az eszköz.

Legfelül a kéthüvelykes képátlóval rendelkező TFT-kijelző látható. A gyártó ugyan nem ad információt a megjelenítő színmélységéről, sem annak felbontásáról, de az első mustra után körülbelül 100-120 ezer képpontosra és 16 bitesre becsültük.

A kezelőszervek ergonómiája jó. A gombok működése határozott, és kizárja a véletlen működtetést, ami hordozható készüléknél, amely gyakran kerül hátizsák, kesztyűtartó vagy bőrönd mélyére, szinte elengedhetetlen. Ilyen esetekben jól jön a VP6210W-hez mellékelt keményborítású tok, amely kellően védi a kis szerkezetet.

A mobil képtár alja maradt a régi, azaz a merevlemezhez egy csavar kitekerése és a műanyag fedél elcsúsztatása után férhetünk hozzá. Ez a megoldás csak azért nem tetszett, mert esetleges lepottyanásnál az egyetlen csavar környéke könynyen kiszakadhat, kitörhet.

A mellékelt távvezérlővel a készülék összes funkciója vezérelhető. Ennek például akkor van értelme, ha a VP6210W-t televíziókészülékünkhöz csatlakoztatjuk, hogy megnézhessük rajta az üdülés alatt készített JPEG fotók bemutatóját, vagy akár a MOV (Motion JPEG), illetve MPEG-1 formátumú filmjeinket. Ebből is kiviláglik, hogy a szerkezet az obligát USB port mellett AV kimenettel is rendelkezik.

A készülék az alábbi audio formátumú anyagok lejátszására képes: MP3 (32-320 kbps, CBR), WMA (32-192 kbps, CBR), WAV (64-1536 kbps). Az eredeti fülhallgatókkal is megfelelő minőségben hallgathatjuk utazás, vagy munka közben kedvenc dalainkat – igaz, csak konstans bitráta mellett. A Vosonic mobil tárának firmware-je frissíthető, így elképzelhető, hogy ezen változtatni fog a gyártó a közeljövőben.

A 30 Gb-os verziót teszteltük

Kártyaolvasónak is nagyszerűen használható a VP6210W. Gyakorlatilag az összes elterjedt formátumot – CF (Type I és II), SmartMedia, Memory Stick, Secure Digital, MultiMedia Card, IBM MicroDrive, Mini-SD (adapterrel), RS-MMC (adapterrel), MS Duo (adapterrel), MS Pro Duo (adapterrel) – támogatja, így nem lesz szükségünk külön olvasó(k)ra.

Műszaki adatok	
Tároló	30 GB, 2,5" HDD (20 és 40GB-os is kapható)
Kijelző	2" TFT LCD
PC interfész	USB 2.0
Akkumulátor	3,7 V Li-ion, 1800 mAh
Készülék tömege	332 g
Készülék mérete	135 x 86 x 35 mm
Támogatott videóformátumok	MPEG-1 és MOV
Bruttó kiskereskedelmi ár	kb. 85 000 Ft

A VP6210W menürendszere áttekinthető, bár sok beállítanivaló nem akad. Külön könyvtárakba rendezhetjük képeinket, filmjeinket, zenéinket vagy adatainkat. A képek mappáját megnyitva beállíthatjuk, hogy ikonokat (listaként), vagy az eredeti képek miniatűrjeit kívánjuk-e látni előnézetben.

Ha a pipa jelet hordozó gombra bökünk rá egy kiválasztott képnél, annak teljes képernyős változatát tekinthetjük meg. A részletek sem vesznek el, hiszen lehetőségünk nyílik ezek kinagyítására is. A kijelző felbontása sajnos nem igazán alkalmas a képek részletekbe menő elemzésére, de azt legalább láthatjuk, hogy a megfelelő pillanatot sikerült-e elcsípnünk. Egy öt centinél alig nagyobb átmérőjű kijelzőtől ne is várjunk többet, szerkesztésre ott a noteszgép vagy az otthoni PC.

A tok hasznos kiegészítő

A Vosonic láthatóan nagyon ráfeküdt a VP-sorozat tökéletesítésére, de véleményünk szerint már-már túllőtt a célon. Hordozható mobiltárat vagy fotósok, vagy olyan felhasználók vásárolnak, akik baráti körben, munkahelyük és otthoni gépük között gyakran hordoznak nagyobb mennyiségű adatot. A VP6210W felhasználói köre 80-90 százalékban ilyen célra szeretné majd használni a készüléket. A zenék és az egyszerűbb videók lejátszása aranyos plusz, de igazából megkérdőjelezhető extra, amely csak drágítja az amúgy sem olcsó készüléket. A kijelző kicsi, de az elkészített képek gyors ellenőrzésére használható.

Prohardver! rovat

Shuttle XPC SN95G5 barebone

Nem a méret a lényeg...

„Az XPC SN95G5 romba dönti azt a mítoszt, miszerint a nagyobb számítógépek az erősebbek!" – ez a kijelentés olvasható a gyártó honlapján, s valóban, nem minden esetben a méret a lényeg... A Shuttle XPC SN95G5 egyike azon első mini-PC-knek, melyek az AMD Socket 939 foglalatú, 64 bites processzorának erejét hasznosítják.

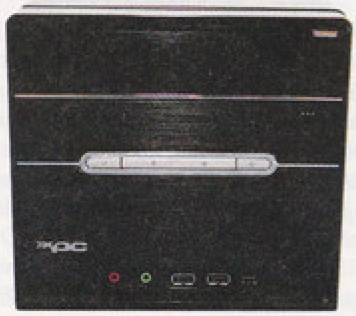
A pillekönnyű doboz – a Shuttle-tól megszokott és el is várt módon – elegáns, minőségi barebone gépet rejt; az SN95G5 szénfekete öltönybe öltöztetett változata érkezett meg hozzánk.

Kézbevételkor nem kellett félnünk attól, hogy minden ujjlenyomat meglátszik majd a kis masinán; az érdesített, igényes fényezésen a tapogatás halvány nyomai sem látszottak. Az előlapot fémszínű gombsor osztja ketté. Baloldalt a reset, jobboldalt a ki-bekapcsoló nyomógomb található.

Hátul a CPU I.C.E. hűtőjének rostélya dominál. A tápegységnek csupán apró kis szellőzőnyílás jutott (baloldalt). Az ATX-es kitakaró az alaplap PS/2-, soros, optikai, IEEE1394-, LAN- és audiocsatlakozóit foglalja egy halmazba. Jobboldalt alul extra szellőzőnyílások kaptak helyet.

Ha így lenne ötösünk a lottón, valószínűleg kedves olvasóink hoppon maradnának – vakon mertünk volna fogadni ugyanis, hogy a Shuttle barebone-rendszereinél már bevált felépítés képe fogad minket, és nem is kellett csalódnunk. A könnyed felépítés ellenére kellően merev a ház szerkezete. Az egyben kivehető ötnegyedes és háromfeles meghajtóknak otthont nyújtó keret egyszerű szerelhetőséget és megnövelt merevséget nyújt.

Szinte magától értendő az a figyelmesség, mely az apró részletekre is kiterjed: a vezetékek mind szépen, rendben vannak elvezetve. Az optikai meghajtók tálcanyitását érdekes mechanikai megoldással látták el. A ház előlapjának jobb felső sarkában található kis gomb megnyomásával a mozdulat egy ívelt, műanyag lemezen keresztül továbbítódik egy állítható pozícióval bíró pecekre, amely az ötnegyedes meghajtónak tálcanyitó gombját hozza működésbe.



Kicsi, erős és fekete

A Socket 939-be illeszthető processzorok is „tellábasak". Hűtésükről réztalpas, hőcsöves cooler gondoskodik, melynek megmunkálása példaértékű. A borotválkozáshoz is simán használható felület, amely a CPU kupakjáról veszi át a hőt, eddig még nem látott minőségű poliroy'si munkálatokon eshetett át. A hőcsöveken felvezetett forróságot az alaplap által vezérelt fordulatszámú ventilátor fújja ki a szabadba.

Az nVidia nForce3 Ultra lapkán egy, a munkáját hangtalanul végző kis ventilátor található. Passzív hűtésnek jobban örültünk volna, hiszen ami nincs, az nem is romolhat el. A SATA-vezérlő csatlakozói a PCI-sín és a CPU-foglalat közé kerültek. Ha PCI-os kártyát használunk és SATA-merevlemezünk van, a kártya kivétele nélkül bizony nem tudunk hozzáférni az alaplapi csatolókhoz. Nem vészes a dolog, de a fölösleges munkát nem szeretjük. Ha már a kártyáknál tartunk, ki is próbáltuk, vajon belefér-e a szerkezetbe egy ATI X800 Pro videokártya. S hogy mindez a brutális teljesítmény ne maradjon éhen, egy 240 watt névleges teljesítményű táp is helyet kapott a ház belsejében.

INFO.:

A cikkek eredeti változata a www.prohardver.hu honlapon megtalálhatók.

Az első BIOS-beállításokig sokkoló hangú, ventilátor keltette szélzajnak lehettünk fültanúi. A BIOS-ban mindenféleképpen érdemes a Smart-Fan funkciót engedélyezni, így a CPU coolere mindig a terhelésnek optimálisan megfelelő fordulatszámon fog működni.

A Phoenix Award BIOS nem sok meglepetést tartogatott számunkra. A CPU (elméletileg) 280 MHz-es buszsebességig hajtható, az AGP-t pedig egészen 100 MHz-ig tornászhatjuk fel. Működés közben a ventilátorok zaja minimálisan volt észlelhető; még terhelés alatt sem vált zavaróvá sem a CPU, sem az alaplapi chip hűtői által keltett szél susogása.

A Shuttle ismét szép, igényes mini-PC-vel ajándékozta meg a piacot – sajnos azonban nem a vásárlóközönség széles körét, hiszen a kis gép ára igen magas. Az elszánt vásárlókat ugyan kárpótolja a nagy teljesítmény és a megnyerő külső, de nyugodtan lehetne még faragni abból az árból. Alacsony zajszint, könnyű szerelhetőség jellemzik a kis masinát; nekünk határozottan tetszett.

Prohardver! team

Műszaki adatok	
Támogatott processzorok	AMD Socket 939 Athlon 64 és Sempron
Alaplapi chipset	nVidia nForce3 Ultra
Támogatott memória	DDR266/333/400, max. 2 GB
Bővítősínek	1 db AGP, 1 db PCI
Hang	Realtek ALC655 5.1
LAN	Marvell 8001 Gigabit
Firewire	van, (VIA VT6307)
USB	6 db USB 2.0
Meghajtó-vezérlők	2 db SATA, 2 db ATA, 1 db FDD
Tápegység	240 W
Bruttó kiskereskedelmi ár	106,600 Ft
Garancia	2 év

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából

OpenOffice.org

Az ingyenes irodai szoftvercsomagok között az OpenOffice.org (OOo)az egyetlen, amely szinte minden elterjedt 32 bites platformon elérhető. Az OOo legfrissebb magyar nyelvű kiadása (1.1.3) már letölthető, december közepére ígérték az 1.1.4 verziószámú angol változatot is. Az igazi nagy váltás, az OOo 2.0 megjelenését márciusra tervezik. A programcsomag több átirata is jelen van a hazai piacon: a MagyarOffice, az EuroOffice, a Spring Office, emellett a Sun fejlesztésében az angol nyelvű StarOffice 7 is kapható.
hu.openoffice.org

Novell Linux Desktop 9

November végén jelentette be új programcsomagját a Novell Magyarország, amelyet elsősorban vállalati ügyfeleinek kínál. A mindössze 9900 forintba kerülő, három CD lemezt tartalmazó, teljesen magyarított összeállítás a SUSE Linux Enterprise Server 9 bázisára épül, és a megszokott Linux rendszeren túl tartalmazza az OpenOffice.org 1.1.3-as – szintén magyar – kiadását, a Novell Evolution levelező és csoportmunka szoftvert, a Mozilla Firefox böngészőt, valamint a Novell számos hálózatmenedzselő szoftverét. Nem hiányzik belőle a Windows alatt kötelezőnek tekinthető Acrobat Reader, és van benne azonnali üzenetküldő, RealPlayer 10, és Flash Player a Macromediától.
www.novell.hu

Mozilla Thunderbird 1.0

Ha biztonságos levelezésre és maximális kiszolgálásra vágysz, ráadásul mindezt magyarul óhajtod, érdemes kipróbálnod a Thunderbird levelezőt! A decembertől már hivatalosan is 1.0 verziószámú, nyílt forrású elektronikus levelezőprogram Windows és Linux platformon egyaránt rendelkezésre áll.

A Thunderbird előnyei közé tartozik rugalmas alakíthatósága. Akik korábban az Outlook használatát szokták meg, fellélegezhetnek, mert a program Outlook-szerű kezelőfelületet is kaphat, alig pár mozdulat a címlisták és levelek átemelése.
Az utóbbi évek két legnagyobb problémájára is hatékony orvosságot kínál a Thunderbird. Egyrészt nem tenyészhelye és célpontja a levelező vírusoknak és programférgeknek (nincsenek benne olyan vírusprogramokat elindító automatizmusok, amelyek könnyű célponttá teszik a Microsoft levelezőjét), másrészt beépített szemétlevél-szűrője megkíméli az olvasót a tömegesen érkező spam leválogatásától.
mozilla.fsf.hu/thunderbird.html

Védett DVD-k másolása

A DVD lemezeken alkalmazott CSS (Content Scrambling System) illetve RPC2 (Region Code Protected) védelem célja, hogy illegálisan ne lehessen lejátszani a korongon levő tartalmat. Ám ha a legális módon beszerzett lemez nem hajlandó a meghajtóban életre kelni, akkor olyan szoftvereket alkalmazhatunk (AnyDVD és DVD Region+CSS Free), amelyek képesek kiiktatni ezt a védelmet, és a lemezek lejátszása mellett akár biztonsági másolat készítésére is módot adnak.
A dobozos termékként is megvásárolható DVD Region+CSS Free anélkül teszi lehetővé a fentieket, hogy a felhasználónak a DVD-meghajtó firmware-jét frissíteni kellene, sőt akkor is alkalmazható, ha a meghajtó régiókódját már többször is megváltoztatták, és az újabb módosításokat a firmware már nem engedné. A háttérben futó szoftver nem is jelenik meg a felhasználó előtt, feladatát mintegy röptében látja el.
www.dvdidle.com/download/DVDRegionFree56.exe

Trend Micro védelem okostelefonokra és PDA-kra

A hazai és nemzetközi IT-sajtó teli van a mobileszközöket megcélzó új malware (vírus, programféreg, trójai program) fenyegetésekkel. Bár eddig kevesebb, mint tucatnyi kártevőt azonosítottak, a trend már beindult, s akit érint, szeretne gondoskodni a saját védelméről.

A Trend Micro Mobile Security a Windows Mobile 2003 operációs rendszer alatt üzemelő készülékek (például Motorola MPx200, MPx220, O2 XPhone, Orange SPV C500 – az első két típust már Magyarországon is forgalmazzák!) védelmét biztosítja. A Symbian rendszer alatt üzemelő készülékek, és a Windows Mobile 2003 Second Edition (például Dell Axim, HP iPAQ, Siemens SX66) rendszerek védelmét szintén januártól lehet megvásárolni.
www.trendmicro-europe.com

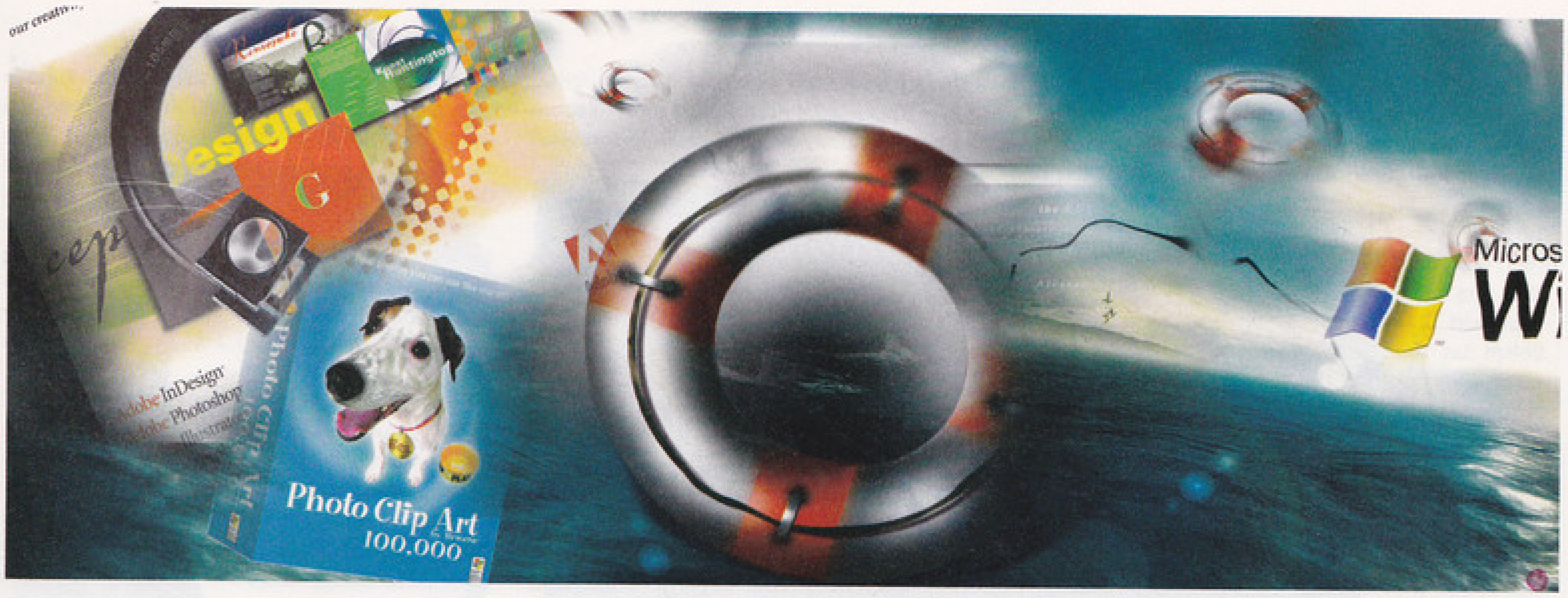
Négy perc az élet?

A USA Today felmérése szerint egy védelem nélküli Windows XP PC-t átlagosan négy perc alatt fertőz meg valamilyen digitális kártevő. Ha a tulajdonos nem gondoskodik megfelelő védelemről, körülbelül egy óra alatt zombivá válik, azaz egy olyan hálózat része lesz, mely például DoS-támadásokat kezdeményez weboldalak ellen.
A felmérés készítői hat PC-t helyeztek ki csaliként a netre, és az SP2 nélküli XP-t futtató gépek körülbelül négy perc alatt estek áldozatul Sasser-támadásoknak, ha semmilyen más védelemmel nem rendelkeztek. Negyedórán belül újabb két behatolási kísérleten is átestek, melyek közül az egyik a Blaster féreg által (is) kihasznált biztonsági résen keresztül érkezett.
Míg egy XP SP1-gyel üzemelő PC óránként átlag 341 támadásnak van kitéve, addig az SP2 telepítése után ez a szám 3,4-re esik vissza. Az SP2 alapból bekapcsolt tűzfala a megoldás gyengeségei ellenére képes visszaverni a támadásokat.
A fentiek pusztán az „önműködő" fenyegetésekre vonatkoznak, a felhasználói beavatkozást igénylőkre nem. Ha a spyware programokat, és a levelező vírusokat is figyelembe vennénk, még lehangolóbb eredményeket kapnánk.

Deepnet Explorer

A fejlesztők a világ első olyan böngészőjeként hirdetik programjukat, amely teljesen integrált P2P képességekkel (a Gnutella networkön keresztül működik), és RSS/ATOM hírolvasóval rendelkezik. A program fülekkel választható ablakokban jeleníti meg a megnyitott weboldalakat, és igen hatékony popup-gyilkolóval rendelkezik. Az ingyenes, adware- és kémprogram-mentes Deepnet Explorer teljes Internet Explorer kompatibilitást ígér.
A program egyelőre nem beszél magyarul, de ez csak idő kérdése, mert a fordításhoz szükséges adatok kint vannak a fejlesztő weboldalán.
www.deepnetexplorer.com

Gandalf



Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Média lejátszók és filterek

Sziasztok!
Az egyik problémám az, hogy ha fellépek a netre, miközben Flashpointozok (GOTY), akkor a Norton tűzfal támadást jelez. A másik problémám pedig az, hogy találtam egy programot a system32 mappában aminek a neve Direct Show Ogs Vorbis Filter (remove only). Mi ez? Mert nem tudom mikor került rá a gépemre és méretet nem jelez neki a Programok hozzáadása rész. Mit tegyek?
Hűséges olvasótok:
BigDaddy

Kedves BigDaddy,
Egyrészt a Norton tűzfala néha túlérzékeny, másrészt a neten mindig akadnak, akik a játékok által használt portokat pásztázzák, áldozatokat keresve. Szerintem megtalálhattak, illetve a Norton még nem tudja, hogy neki mit is kellene tennie a játékoddal és partnereiddel.
A "Direct Show Ogs Vorbis Filter" egy filter, amit a médialejátszók telepítenek az .ogg kiterjesztésű fájlok lejátszásának segítésére. Nem kell vele foglalkoznod.

Windows beállítások

Hali Guru!
A múltkor szedtem le egy progit a netről, amivel a Windows (XP) rejtett beállításait lehet állítani. Letöröltem, és már nem emlékszem, hogy mi volt a neve. A gond az, hogy kikapcsolta az automata CD-lejátszást. Hogyan lehet visszaállítani?
Üdv: Snyper

Kedves Snyper
Ha lusta vagy, ahogy mi is, töltsd le a PowerToys for XP csomagot, és ebben ajánlom a figyelmedbe a TweakUI-t. Telepítsd, és a Vezérlőpulton megtalálod az indító ikonját. Jó pár hasznos dolgot tud, többek között azt, is amit te kérsz.
Alternatíva: Start / Futtat / Regedit Itt megkeresed a HKEY_LOCAL_MACHINE\system\CurrentControlSet\Services\CDRom kulcsot és az Autorun változó tartalmát 0-ról 1-re javítod át.

SVCHOST.EXE

Sziasztok Gurusok!
Egy fontos kérdésem lenne, mi az az „svchost.exe"? Miért felel? Miért van az, hogy a Windows feladatkezelőben négy van belőle és mindegyik más memóriaigénnyel rendelkezik? Mitől lehet az, hogy egy idő után az egyik 100%-ban lefoglalja a CPU-t, majd megjelenik egy ablak, hogy a Windows le fog állni, stb. „Ezt vmi authority kérte." Windows XP-m van, nincs SP, de ha kell, felteszek egyet. Lehet mindez trójai vírustól?
Köszönettel: K. Balázs

Kedves Balázs,
Az SVCHOST.EXE fájl a Windows egyik olyan belső segédprogramja, amit sok elem használ, és ezért látod a Feladatkezelőben több példányban és mérettel. Ha kiirtod őket, a Windowsodat is tönkreteszed.

Ami a leállást illeti, lehet, hogy beszedtél valami vírust, trójait, férget, backdoort vagy kémprogramot (ugye milyen bőséges a választék?). Szerezz egy víruskeresőt, és a gépedet a hálózatról leválasztva (!) végezz víruskeresést és -mentesítést, majd ha már vírusmentes vagy, telepítsd az XP-hez való SP2 csomagot. Nem árt néhány biztonsági javítást is feltelepíteni a Blaster és Sasser típusú férgek ellen.
Mielőtt visszamennél a netre, állíts fel tűzfalat is. A Kerio tűzfalát javaslom otthoni használatra, ingyenes, egyszerűen kezelhető, és jó: http://kerio.co.hu/download.php

AUTOEXEC

Hello! Mi jelent az, hogy a "C:\WINDOWS\SYSTEM32\AUTOEXEC.NT. A rendszerfájl nem megfelelő a futó MS-DOS és Microsoft Windows alkalmazásokhoz. Az alkalmazásból való kilépéshez kattintson a Bezárás gombra." ?
Mi ez? Hogy lehet ezt megoldani?
Ejay 2005

Kedves Ejay 2005
A Windows 98-ig (elvileg Milleniumig) a Windows rendszerek a kompatibilitás megőrzése érdekében (közel) azonosan kezelték a C: meghajtó gyökérkönyvtárában található AUTOEXEC.BAT és CONFIG.SYS állományokat, amelyek a rendszer felállásakor alkalmazandó beállításokat, betöltendő programokat írták elő.

A Windows NT sorozatától kezdve azonban már olyan megoldást alkalmaznak, amely teljesen figyelmen kívül hagyta az említett fájlokat, amikor a rendszer elindult. Ennek megfelelően a Windows NT4, a Windows 2000 és XP rendszereken továbbra is indítható 16 bites (DOS és Windows) alkalmazások számára máshogy kell a szükséges DOS környezetet előírni.

Az általad is említett "C:\WINDOWS\SYSTEM32\AUTOEXEC.NT" fájl, és társa, az ugyanitt található CONFIG.NT szolgál arra, hogy a programok számára biztosítsuk a kívánt környezetet. Ez a két fájl alaphelyzetben 0 hosszúságú – ha egyáltalán léteznek – és üresen csak arra szogálnak, hogy ne fagyjanak ki azonnal azok a programok, amelyek számára e fájlok megléte elengedhetetlen.

Érdemes a következőt megtenni. Valószínűleg 16 bites programjaid telepítői továbbra is az AUTOEXEC.BAT és CONFIG.SYS fájlba írják be a program futtatásához szükséges paramétereket. A megoldás: ezek tartalmának átmásolása a vélhetően üres AUTOEXEC.NT, illetve CONFIG.NT fájlokba. Ha e fájlok tényleg üresek, vagy nem léteznek, akkor csak annyi a dolgod, hogy a C:\AUTOEXEC.BAT fájlt átmásolod AUTOEXEC.NT néven a C:\WINDOWS\SYSTEM32 mappába, és ugyanezt teszed a C:\CONFIG.SYS fájllal is (CONFIG.NT néven kell átmásolni!)

Ami a beidézett hibaüzenetet illeti, csak annyit jelent, hogy rosszul van kitöltve az AUTOEXEC.NT fájl, és ez zavarja valamelyik 16 bites programodat a 32 bites környezetben. További információ a Windows súgójában található.

Gandalf

Vezeték nélküli technológiák

Wi-Fi kalauz

Az új évet ideje azzal kezdenünk, hogy a lakásban nyugdíjazzuk a kábelek egy részét. Már nem csak az internetet oszthatjuk meg az úgynevezett vezeték nélküli technológiával, de így csatlakozhatnak legújabb fejlesztésű hangfalaink a hangrendszerhez, valamint ilyen módon akár az Xboxunk, vagy a legújabb kézikonzolunk is a világhálóra köthető.

Az elmúlt év igazi áttörés volt a vezeték nélküli technológia elterjedésében: miután piacra léptek a nagyobb adatátviteli képességgel megáldott 802.11g jelzésű termékek, a korábbi „a" és „b" szabványú eszközök ára zuhanni kezdett. Megfigyelhető, hogy a Wi-Fi főleg az otthoni felhasználók körében népszerű. Ennek oka, hogy a nagy vállalatok biztonság tekintetében még mindig sebezhetőbbnek tartják a WLAN hálózatokat a hagyományos kábeles megoldásoknál. Annak ellenére is, hogy a technológia elkötelezett hívei és egyes független elemzők szerint is a jól védett WLAN hálózat legalább olyan biztonságos, mintha kábeleket alkalmaznának. Az otthoni használat mellett igen jellemző még a kisvállalkozások és a különféle nyilvános helyek kábelmentesítése.

Előbbiek a Wi-Fi eszközökkel kisebb költségen építhetik ki a hálózatot, és vélhetőleg a döntést az is motiválja, hogy a jelenlegi trendhez csatlakoznak (egyszerűen divat lett a Wi-Fi!), valamint az adataik védelme sem köti le az erőforrások jelentős százalékát. A nyilvános helyeken létrehozott szolgáltató pontok, az úgynevezett hotspotok rekordidő alatt reformálták meg az internetszolgáltatást. A legtöbb étteremben, szállodában a Wi-Fi már alapszolgáltatás – ha ez nincs, a vendégek esetleg máshová mennek. Még pár évvel ezelőtt is elképzelhetetlen lett volna, hogy valaki csak felmegy a szobájába, elővesz a noteszgépét, és pár másodperc múlva (például hitelkártyás vagy mobiltelefonos fizetést követően) nagy sebességgel csatlakozik a világhálóra. Vagy ha épp nem a szobájában, akkor a bárban, vagy a medence melletti napozóban…

Sajnos az is tendencia, hogy a gombamód szaporodó nyilvános hotspotok csak a bevezető időszakban ingyenesek: később a vállalkozás üzemeltetője borsos díjszabást vezet be. Felemás azonban a helyzet: sokan extraként, ingyenesen kínálják a vezeték nélküli internetelérést (hátha a valódi profiljuk bevételei növekednek ezáltal), mások humánus célokat szem előtt tartva dolgoznak a teljes lefedettségen, mint például a Wireless közösségek. A harmadik kategória az, amikor a cég kifejezetten a WLAN szolgáltatásra koncentrál, és ebből kíván bevételre szert tenni. Utóbbi esetben is beszélhetünk reális, vagy prémium árban kínált internetelérésről. Örvendetes, hogy Magyarországon is mind a három módszerre egyre több példát találhatunk, így aki kellően tájékozott, akár fizetés nélkül is webezhet. Részünkről a korrekt díjszabással nincs gondunk, az viszont felháborító, hogy bizonyos szolgáltatók még mindig óránként több ezer (!) forintért biztosítják a Wi-Fi-n keresztüli internetcsatlakozást. (A cikkíró személyes tapasztalata, hogy a világ egyik legdrágább városában, Londonban is mindössze 900 forintnak megfelelő összeget kértek el egy átlagos hotelben két óra internethasználatért.) A legviccesebb, amikor a méregdrágán kínált szolgáltatás mellett ugyanott ingyenes Wi-Fi hotspot is működik…

■ Ilyen hálózari kártya mellett elfelejtheted a drótokat

Az eszközök

Ha otthon építünk vezeték nélküli hálózatot, egy hozzáférési pontra (AP: Acces Point) és Wi-Fi kártyákra lesz szükségünk. Ha az internetet is meg

akarjuk osztani, vezeték nélküli útvonalválasztót kell beszereznünk (WLAN router). Senki ne gondolja, hogy a hálózatépítés horribilis összegekbe kerül! Manapság már jó minőségű, funkciókban gazdag WLAN routert is kapni mindössze 30-40 ezer forintért. Az új technológiát használhatjuk gépek közötti összeköttetés létrehozására, illetve a már említett internetkapcsolat megosztására. Ennek persze csak akkor van értelme, ha szélessávú eléréssel rendelkezünk (ADSL vagy kábelnet).

Nem tipikus, hogy asztali gépekhez Wi-Fi kártyát mellékelnének. Ezt tehát külön kell megvásárolni, viszont a netszolgáltatók a weblapjaikon szinte kivétel nélkül felhívják a WLAN routerekre a vásárlók figyelmét. Így ha van rá keret, az ADSL szolgáltatás mellett rögtön az útvonalválasztót is megrendelhetjük tőlük. 2004 elejétől gyakorlatilag a fél világ WLAN eszközöket gyárt. Nem csak IT vállalatok (3Com, Netgear, Gigabyte, Asus, de még a Microsoft is!), de számos szórakoztatóelektronikai és telekommunikációs cég is kínál már AP-ket és vezeték nélküli kártyákat.

A noteszgépek és PDA-k pedig már alapból képesek Wi-Fi hálózatokhoz csatlakozni. Ez nagyrészt az Intelnek köszönhető, amely még 2003-ban megalkotta a Centrino platformot és kiállt amellett, hogy a közeljövő noteszgépeit csakis beágyazott Wi-Fi chippel szerelik majd. Elhatározásaikat 300 millió dolláros kampánnyal támogatták, ami megadta a Wi-Fi-nek az utolsó lökést a népszerűség felé. Azért a régebbi eszközök tulajdonosainak sem kell lemondaniuk a kommunikáció e fajtájáról, hiszen Wi-Fi-s PC kártyákkal, vagy a PDA-k esetében Wi-Fi-s SD kártyával a hiányosságok orvosolhatók.

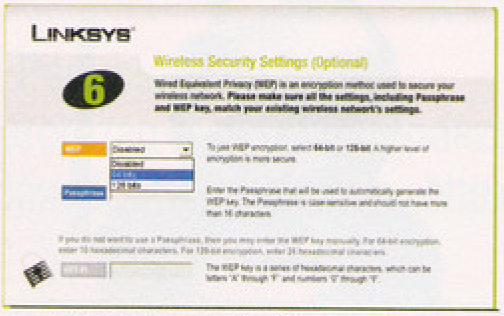
Újabban már nyomtathatunk is WLAN-on keresztül, illetve léteznek Wi-Fi kompatibilis projektorok, 5.1-es hangfalrendszerek (itt a hangszórókábel válik feleslegessé), webkamerák, konzolok (a sokat emlegetett és jelen számunkban bemutatott Nintendo DS, de a Sony PSP is). Emellett a mobiltelefonok közül is van már, amelyik Wi-Fi chippel szerelt (Nokia Kommunikátor, Motorola Mpx, illetve néhány, kizárólag Japánban forgalmazott modell). Nem haszontalan tehát kiépíteni otthon a hálózatot, amihez aztán a család bármely tagja, bármelyik szobából vagy akár (kellő jelerőség esetén) a kertből is kényelmesen csatlakozhat, függetlenül attól, hogy noteszgépe, PDA-ja, vagy épp kézikonzolja van-e.

ni **A noteszgépek vásárlói számára a vezetéknélküli kapcsolat nem csak lehetséges kiegészítő hanem egyre inkább alapkövetelmény.**

A kiépítés és védelem

Olcsóbb AP-kkel legfeljebb egy-két fal és ugyanennyi emelet „lőhető" át. Ha olyan hálózatot szeretnénk, ami a kertből is látszik, nagyobb adóteljesítményű eszközre lesz szükségünk – csodákat azonban ne várjunk, a technológiának megvannak a korlátai, amit jelen esetben a falak, emeletek száma és a távolság jelentenek. A hálózat hatótávolságát egy újabb AP bekapcsolásával, valamint külső antennával is növelhetjük.

Ha megvásároltuk az eszközöket, a legfontosabb teendőnk a védelem lesz. Számos piackutató cég számolt be arról, hogy a felhasználók nem fordítanak energiát a hálózat megóvására. Ennek köszönhetően sok otthoni hálózat nyitott, így egy noteszgéppel, de akár egy PDA-val is bárki használhatja a sávszélességünket, vagy épp hozzáférhet az adatainkhoz. Mennyire biztosságos tehát a Wi-Fi? Nos, az elsőként alkalmazott WEP titkosítás gyakorlatilag megbukott. Ha a hálózat „túllóg" a lakásunkon, házunkon – vagyis valaki huzamosabb ideig zavartalanul megfigyelheti – a 64- vagy 128-bites kulcsok könnyedén feltörhetők. Statisztikák szerint egy 802.11b szabványú AP esetén a használt kulcsok 15 GB-nyi adat alapján visszafejthetők. Más kérdés, hogy nem gyakori, hogy valaki egy magánház hálózatnak feltörésébe fektet energiát – a potenciális célpontok inkább a céges rendszerek. (A tavalyi év végén kapott kilenc év letöltendő börtönbüntetést az a 21 éves amerikai srác, aki a Lowe's üzletlánc WLAN hálózatának hiányosságait kijátszva a cég ügyfeleinek bank- és hitelkártyaadatait próbálta megszerezni.)

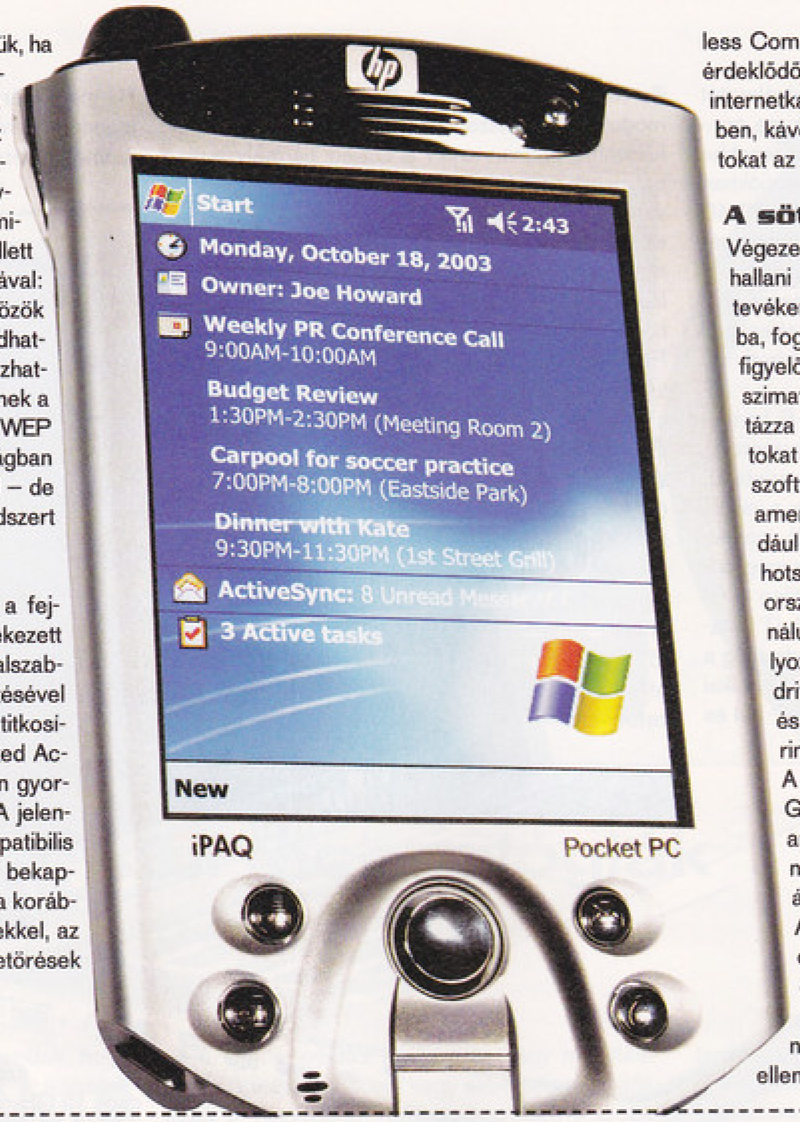


▪ A biztonság kulcskérdés

▪ Siemens WLAN repeater

A betörést igencsak megnehezíthetjük, ha megváltoztatjuk az AP jelszavát (lehetőleg betűkből és számokból is álló hosszabb sorra), letiltjuk az SSID sugárzását (ez a hálózat azonosítója – így nem látszik majd egyből), valamint kikapcsoljuk a dinamikus IP-cím kiosztást (DHCP). Emellett pedig érdemes élni a MAC-szűrőlistával: a MAC cím alapján (a hálózati eszközök egyedi azonosítója) pontosan megadhatjuk, hogy mely eszközeink csatlakozhatnak a hálózathoz. Amennyiben ezeknek a feltételeknek eleget teszünk, még a WEP is elegendő lehet arra, hogy biztonságban tudjuk az adatainkat a kalandoroktól – de ha valaki nagyon akarja, ezt a rendszert még fel tudja törni.

A hibákat természetesen az IEEE, a fejlesztését koordináló szervezet igyekezett orvosolni. Létrehozták a 802.11i alszabványt, ami több megoldás egyesítésével radikálisan javítja a biztonságot. A titkosítást ezúttal WPA (Wireless Protected Access) névre keresztelték, és nagyon gyorsan beépítették az új eszközökbe. A jelenleg forgalomba kerülő Wi-Fi-kompatibilis hardvereken szinte kivétel nélkül bekapcsolható a WPA. Ha élünk ezzel és a korábban felsorolt biztonsági intézkedésekkel, az már nagyfokú védelmet jelent a betörések ellen.



less Community (www.huwico.hu) fogja össze az érdeklődőket: a tagok közül, aki teheti, megosztja internetkapcsolatát, illetve parkokban, éttermekben, kávézókban is építenek ki ingyenes hotspotokat az adott hellyel együttműködve.

A sötét oldal?

Végezetül oszlassunk el egy félreértést. Sokat hallani mostanában a wardrivingről, ami azt a tevékenységet takarja, ha valaki beül egy autóba, fog egy noteszgépet és valamilyen hálózatfigyelő/kereső (a „szakmában" sniffernek, azaz szimatolónak hívják) programmal végigpásztázza a környéket. A profik a megtalált hálózatokat GPS koordinátákhoz kötik, és térképszoftverben mentik el. Érdemes megnézi egy amerikai hotspotvadász eredményeit, aki például csak Kaliforniában több mint 16 ezer hotspotot mért be! Eltérő, hogy az adott országban mennyire legális az adatgyűjtés: nálunk – bár közvetlen törvény nem szabályozza – nem tanácsos hivatásszerűen wardrivingelni, mert az adatok rendszerezése és publikálása az adatvédelmi törvény szerint akár bűncselekménynek is minősülhet. A neve elhallgatását kérő illetékes a PC Gurunak elmondta: addig nincs gond, amíg a wardriver csak az adott hálózatról nyilvánosan elérhető, a hozzáférési pont által is sugárzott információkra kíváncsi. A tárolás azonban már csak statisztikai célokkal történhet, a feltörés, a behatolás és az erőforrások használata pedig súlyos büntetést vonhat maga után. Bizonyos wardriverek persze nem tudnak ellenállni a kísértésnek, és kihasználják a védtelen hálózatok adta lehetőségeket. Önmagában a jelenség tehát lehet ártatlan is, az egyénen múlik, hogy miként áll hozzá a tudatlanságból, vagy meggondolatlanságból nyitva hagyott hálózatokhoz. Wardriverektől megtudtuk, hogy a budapesti WLAN-ok nyolcvan százaléka teljesen védtelen: sugározzák az SSID-t, nincs bekapcsolva a titkosítás és MAC-szűrést is viszonylag kevesen használnak. A szerkesztőség tagjai is hasonló élményekről számolhatnak be, amikor egy PDA-val körbekémlelték a Guru-főhadiszállás körüli WLAN hálózatokat...

hi **A Wi-Fi PDA-k világába magára valamit is adó cég már nem dob piacra új modellt e nélkül.**

Wireless közösségek

Ha elkészült a hálózatunk, és gondoskodunk a biztonságáról (egy további cikk témája, hogy hogyan védjük meg a rendszert a netről érkező kártevőkkel szemben, amelyek akár 20 perc alatt is működésképtelenné tehetik a számítógépet – persze, csak ha Windows fut rajta...), nyugodtan hátradőlhetünk, és elégedetten állapíthatjuk meg, hogy immár mi is a legmenőbb technológiát használjuk – ráadásul elővigyázatos módon. Ezt követően lehet gazdagítani a Wi-Fi-képes eszközeink sorát a fent említett termékekkel. Másik továbblépési pont, ha tájékozódunk a közelünkben lévő hálózatüzemeltetőkről. Érdekes jelenség, hogy a hálózatok elterjedésével párhuzamosan létrejöttek a különböző Wireless közösségek. Ezeknek a nonprofit vállalkozásoknak a fő célja többnyire az, hogy az adott településen ingyenesen használható internethozzáférést hozzanak létre. Ha a mozgalomhoz sokan csatlakoznak, akár egész kerületeket, esetleg városokat is le lehet fedni vezeték nélküli hálózattal!

A leghíresebb Wireless közösség a Seattle Wireless, akik az egyszerű, laza szövetségen felül határozottan ki is jelentették, hogy – a közösségi tulajdonú, ingyenesen használható hálózattal – alternatívát igyekeznek kínálni a nagy telekommunikációs társaságok tulajdonában lévő távközlési hálózatra. Magyarországon a HuWiCo, a Hungarian Wire-

Drótnélküli kamera

Ez a cikk helyzetjelentés a Wi-Fi-ről, a következő PC Guruban áttérünk a konkrét összehasonlító tesztekre, így könnyedén kiválaszthatod majd, hogy milyen eszközökből (és milyen költségekkel) érdemes kiépíteni a hálózatot.

Harangozó Csongor

Köszönet a HuWiCo-csapatnak a segítségért!

GIGABYTE TECHNOLOGY

ALAPLAPOK
VIDEOKÁRTYÁK
HÁLÓZATI ESZKÖZÖK
OPTIKAI MEGHAJTÓK

Kiemelt viszonteladók: Alien Computers, E-Connect, Kolobri Számítástechnika, Mistral ComputerWorld, Professional Computer, Silicium Computer, Veszkomp Számítástechnika, Vision Computer

Keresse a kiválló minőségű többszörösen tesztgyőztes GIGABYTE termékeket kedvenc viszonteladójánál!

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Cell

A PlayStation 3 szíve

Rovatunkban már többször is foglalkoztunk a Sony, az IBM és a Toshiba közös fejlesztésű processzorával, a Cell kódnevű chippel, amely többek közt a PlayStation 3 központi egységének szerepére is pályázik. 2001 áprilisában azt írtuk a japán marketingesek által szerényen csak „desktop supercomputer chipnek" nevezett Sejtről, hogy „tervezési munkálataira a Sony nem kevesebb, mint 400 millió dollárt és 300 mérnököt különített el", és hogy „a nagyszabású projekt végeredménye az elképzelések szerint olyan, 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő lapka lesz, amely 1 TeraOPS-ot meghaladó számítási kapacitással rendelkezik majd". Nos, időközben a Sony tovább emelte a tétet: legutóbb már olyasfajta állítások hangzottak el a cég háza tájáról, hogy a Cell-alapú rendszerek akár 16 TeraFlops teljesítményt is képesek lesznek elérni. Figyelem! 16 billió művelet/másodperces teljesítményről beszélünk egyetlen rendszer esetében – ez már bőven napjaink szuperkomputereinek felségterülete, sőt azon belül is a legelitebbek kiváltsága... Ezek után a kérdés csupán az, hitelt adhatunk-e a fenti kijelentésnek? Mielőtt megkockáztatnánk a választ, talán érdemes néhány körülményt figyelembe venni.

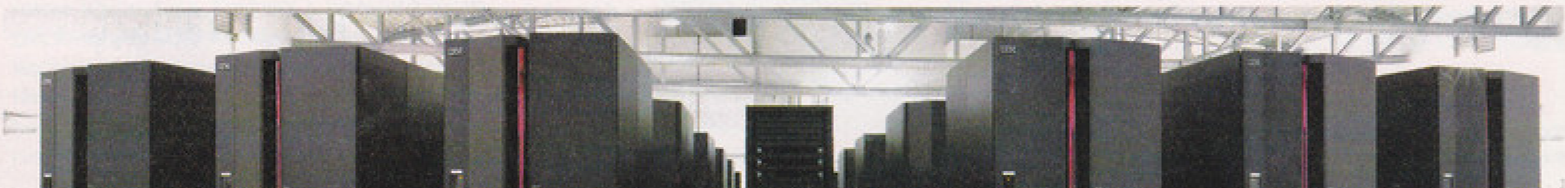
1. Hasonló sokkoló állítások már a PlayStation 2 megjelenése előtt is elhangzottak – ehhez képest a PS2 a teljesítményt lerontó szűk keresztmetszetek elrettentő tárházaként, a bugokkal teli hardver iskolapéldájaként írta be magát a történelemkönyvekbe. Mielőtt magunkra vonnánk a Tokyo Tsushin Kogyo Kabushiki Kaisha (a Sony eredetileg erre a könnyen memorizálható névre hallgatott) rajongóinak engesztelhetetlen haragját,

Madden NFL 2006 PS3-on

sietünk leszögezni: nem a kérdéses konzolon elérhető játékokat kritizáltuk, azok tényleg nagyon jók. Azonban az is tény, hogy technológiai téren a PS2 egyértelműen csatát veszett nemcsak az Xboxszal, de még a GameCube-bal szemben is. Anélkül, hogy részletekbe mennénk, azoknak, akik kételkednének, javasoljuk, hogy akárcsak egyetlen egyszer is hasonlítsák össze objektíven a különböző konzolok által produkált látvány minőségét – a PS2 egyértelműen az utolsó helyen végez, még úgy is, hogy ezen a platformon fejlesztenek a leginnovatívabb szoftvercégek. Pedig a konzolból kipumpálható igencsak alacsony képkocka/mp értékekről még nem is beszéltünk...

2. Ha megvizsgáljuk a világ legerősebb szuperkomputereit összesítő listát (www.top500.org), észrevehetjük, hogy az említett 16 TeraFlops teljesítményszint eléréséhez a Cellt társfejlesztő IBM-nek egy több mint 2000 (!) processzoros rendszerre volt szüksége (amely ráadásul egyenként több ezer dollárba kerülő, felsőkategóriás dual-core Power chipeket tartalmazott). Kíváncsi vagyok, ezek után bármely logikus elme elképzelhetőnek tartja-e, hogy kb. másfél év múlva ugyanez a cég egy „mezei" számítógépbe zsúfolja szintén ezt a teljesítményt...?

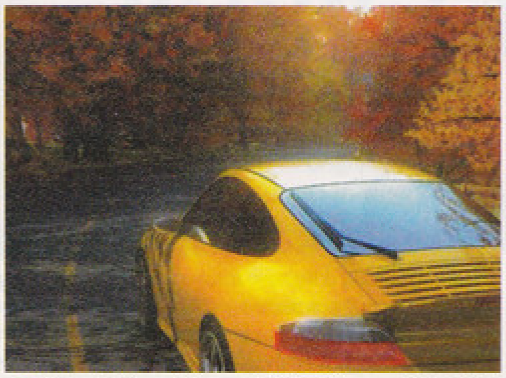
A fejlesztőtrió mindenesetre egyelőre meglehetősen magabiztosnak tűnik, sőt az első technikai specifikációkat is kiszivárogtatták: ezek szerint az immár négy éve fejlesztés alatt álló Cell egy 64-bites processzormagra épül, és egyaránt elérhető lesz single és multicore kiszerelésben is. A tervek szerint az első darabok valamikor 2005 első felében kerülnének ki a jelenleg



A Sony szerint ilyen erős lesz a PS3. Szerintünk ez minimum barokkos túlzás...

a világ egyik legkorszerűbb chipgyárának tartott, az IBM tulajdonában lévő East Fishkill-i üzemből, sorozatgyártásuk pedig 2006 elején kezdődik meg.

Az első, Cellre épülő termék állítólag olyan munkaállomás lesz, ami Masayuki Chatani, a Sony technológiai igazgatójának szavaival élve „alapjaiban változtatja



Need for Speed Hot Pursuit 3 (?)

meg a digitális tartalmat létrehozó környezeteket", és egyaránt alkalmas lesz filmek, televíziós programok és következő generációs PlayStation játékok fejlesztésére. A Cell-alapú PS3-ra (amelynek segítségével aztán majd tényleg megítélhetjük a chip teljesítményét) viszont még legalább másfél évet várnunk kell – a türelmetlenebbeknek talán csak az nyújthat némi vigaszt, hogy a konzol prototípusa a jövő májusi E3-on talán már kipróbálható lesz. Végül, de nem utolsósorban a Toshibának is megvannak a maga Cell-lel kapcsolatos tervei: a 2006-ban megjelenő új HDTV modelljeiben kívánja felhasználni a processzor speciális változatát.

www.live-shot.com

„The Real Deer Hunter"

A hozzánk hasonló szórakoztató informatikai magazinokban általában elsősorban az IT pozitív célú felhasználásáról esik szó – annál sokkolóbb szembesülni vele, ha az ellentétes előjellel történik. Márpedig ez a helyzet egy texasi vállalkozás esetében, amelynek weboldalán keresztül különböző vadon élő állatokat (szarvasokat, antilopokat, vaddisznókat stb.) lehet kilőni – sajnos nemcsak virtuálisan, hanem a szó legszorosabb értelmében élőben. Az oldal látogatói egy webkamera és egy hozzá csatlakoztatott vadászpuska segítségével meghatározott ellenszolgáltatás fejében valódi lövéseket adhatnak a látómezőben bóklászó valódi állatokra. További díj fejében a sikeres vadászok akár a trófeát, sőt még a zsákmány húsát is megkaphatják. A texasi vadállományért felelős bürokrata – a távvadászattal kapcsolatos fenntartásainak is hangot adva – mindezt úgy kommentálta, hogy „kezdetben vala a kő, aztán kihegyeztük, és egy bot végére erősítettük. Aztán jött az íj és a nyíl, a puskapor, végül a távcső. Talán ez jelenti a következő technológiai ugrást ezen a téren". Lehet, de részünkről inkább úgy gondoljuk, hogy olyan „sport" vált még inkább egyesélyessé, ahol a felek egyike amúgy is tetemes hátrányból indul, és eleve sokkal több (konkrétan az élete) a vesztenivalója… Szerencsére azért nem mindenkit hagyott el a józansága, így jövő januárban társadalmi vitát tartanak arról, hogy mennyire etikus is a vadászat eme módja.

Panasonic OxyRide

DXP, az autó-akkumulátor

A Panasonic nemrégiben meglehetősen egyedi módját választotta új, minden eddiginél nagyobb teljesítményű AA elemei reklámozásának: olyan speciális autót fejlesztett ki, amelyet ilyesfajta akkumulátorok hajtanak. Az igazi meglepetés csak ezután következik: az OxyRide névre hallgató jármű meghajtásához az előzetes várakozással ellentétben nem több ezer, hanem mindössze kettő (!!!) Digital Xtreme Power márkájú ceruzaelem szükségeltetik. Mindez elegendő arra, hogy az autó egy 50 kg-os utast több mint egy kilométerre szállítson. Habár a DXP alapvetően a széles körben elterjedt alkaline technológiára épül, bizonyos meg nem nevezett „aktív összetevők" mégis lehetővé teszik számára, hogy vetélytársainál másfél-kétszer hosszabb működési időt biztosítson – mint látható, nemcsak digitális kamerák számára…

Bioszinkron karóra

Az egyénieskedő idő

Habár kétségkívül alkotójának kifinomult esztétikai érzékéről árulkodik, ez a speciális karóra legfőbb különlegessége mégsem az, hogy a művészkörökben meglehetős hírnévnek örvendő Crispin Jones tervezte. Nem, a szerkezet egyedi volta abban rejlik, hogy intelligensen szinkronizálja magát viselője stresszszintjével. Ebben az a két különösen érzékeny integrált szenzor van segítségére, amely a felhasználó bőrével érintkezve gyűjti az élettani adatokat. Az ezeket feldolgozó szinkronprocesszornak köszönhetően nagyobb stressz esetén gyorsabban, „belassuláskor" lassabban folyik az idő. Ezek után csak remélni lehet, hogy az ideges, és nyugodt szakaszok egyensúlyban vannak életünkben, ennélfogva kiegyenlítik a pozitív és negatív időanomáliákat, különben teljes zavarra lehet számítani a negyedik dimenzió személyre szabott mikrotorzulásai következtében…

DynaScan

Csúcstechnológiás cilinder

A saját megfogalmazása szerint „360 fokos LED videokijelzők" fejlesztésére szakosodott DynaScan nemrégiben olyan, henger alakú, 91 inch magas display forgalmazását kezdte meg, amely bármely irányból nézhető. Elsőre talán azt gondolhatnánk, hogy mindezt valamilyen speciális 3D holografikus technológiával érik el, de nem: a DynaScan DS-0613 ennél jóval egyszerűbb módszerrel teremti meg a kép illúzióját – a képernyőfelületül szolgáló henger LED-jei olyan gyorsan forognak körbe-körbe, hogy azt az emberi szem már nem képes követni. Persze még így is nyitva marad a kérdés, hogy ily módon hogyan maradhat kontrasztos a kép, ahelyett, hogy elmosódna – ha valakinek van ötlete, ne habozzon tudatni velünk, ígérjük, az életképes gondolatokat a többi olvasóval is megosztjuk.

Mobil alkoholizmus

két SMS között...

„Mobiltelefon formájú laposüveg diszkrét italozáshoz!" – ezzel a szlogennel hirdeti legújabb slágertermékét a kifejezetten ilyesfajta „hasznos" kütyük fogalmazására szakosodott AJ Prindle&Co. webáruház. A mobiltelefon formájú laposüveg kétségkívül több előnnyel is bír egy igazi mobillal szemben: például okáért az anyaga rozsdamentes acél (ellentétben olcsó plasztikból készült vetélytársainál), alapból jár hozzá bőr övtáska, alkalmatlan a lelki nyugalom megzavarására, és még csak nem is nevezhető különösebben drágának (24,99 dollár). De ami a legfontosabb: nagy biztonsággal tárolható benne mindenfajta fluid alkoholikus akcelerátor! Azt viszont árulja el valaki, hogy milyen lehet a „diszkrét italozás", mert az ego italba fojtásának ilyen kifinomult jelzővel illethető módjához – amúgy széleskörű élettapasztalataim ellenére – ez ideig még nem volt szerencsém…

Joshua

Ezzel nem kell a benzinkúthoz menni, elég egy marék ceruzaelem

Olla Olvasók!

Tiszteletem mindenkinek az új évben is! Sok új témánk lesz ezen a két oldalon, de az elmaradhatatlan teljesjáték-kategória nem hiányozhat. Ellenben a korrnénit ezúttal megkímélem (azt azért elmondom, hogy a legtöbben a képaláírás-pályázat megfejtésének az „Íme a korrektor néni!" szöveget küldtétek be), helyette most Flatline lelkivilágát és nemi identitását boncolgatjuk tovább (szerintetek megbánta már, hogy átjött?). Lesz még tábor, plasztikázás, kártyázunk, szavazunk a bejglikről, és az is kiderül, hogy sokan csak nézik, de nem látják az újságot.

Tábor, játékok, DVD

Kedves PC Guru szerkesztőség!
Azért írtam nektek, hogy javasoljak valamit. Szerintem jó lenne, ha szerveznétek egy nyári tábort, mert akkor találkozhatnék a szerkesztőség tagjaival és megismerhetném őket. Teljes játék lehetne például a Medal of Honor, Painkiller, Need for Speed Underground vagy a Battlefield 1942. A DVD-n régebben voltak olyan videók, amelyeket ti vettetek fel játék közben és szerintem ezek nagyon jók voltak. Lehetne megint ilyen. Csak annyit szeretnék még kérdezni, hogy van-e a Szerkesztőségben valaki, aki játszik a Call of Dutyval vagy a kiegészítőjével?
Üdv:
Hetey Krisztián

A táborral kapcsolatban minden esélyed megvan, hiszen druszád ígéretet tett rá a múltkori számban. Ezek tényleg jó játékötletek, csak kár hogy a Painkillert kivéve (amiről ilyen vonatkozásban nem tudok nyilatkozni) mind EA-kiadvány, és ez remélem, már mindenki tudja, mit jelent. Videókkal kapcsolatban: tényleg, a Chris régen rendszeresen foglalkozott ezzel, talán a dupla DVD készítése mellett már nem marad ideje. Call of Duty ügyben szintén a Chris volt illetékes, bár mostanában ő is inkább a messzi-messzi galaxisban kommandózik, vagy gnóm-elf szendvicseket készít az ork törzsi gyűlés asztalára World of Warcraftban. Általánosságban igaz, hogy a többiek ritkán ragadnak le egy-egy játéknál, inkább az újdonságokat nyüstölik. Na jó, Ricco „némileg" kivétel ez alól…

RPG-t kér a nép!

Konspiráció emberek! **(Megint egy üldözési mániás?)** Csákány gyikok, tele van hibákkal az újság! (elírások, nyomdahibák) Ki volt a fő bűnös a hibás DVD ügyben? Nagyon sz**ul éreztem magam! Lehetne sok RPG teljes játék, főleg magyarul! (Pl. Gothic 2, mert az 1 már volt a gamestarban. Sajnos ennél kisebb g betű nincs. **(Ó dehogynem a mai nyomdatechnika csodákra képes, figyelj csak: .))**
ui: Ricco ránéz más játékokra is D2-n kívül? A Zak elég hülyén hangzik. Miért lett ez a PC Guru-s neved?
ui: Sok-sok szánalmat azoknak, akik mindig a korrnénit szivatják!
THE SANDER

Igen, a karácsony miatti torlódásnak köszönhetően valóban több hiba maradt az újságban, bár leginkább az elválasztási fajtából. Hamu a fejünkre. DVD-ügyben ezek szerint nem nagyon figyeltél eddig, különben tudnád (a DVD-gyár volt a hibás, nem is dolgozunk már velük). Most volt (fél)RPG teljes játékunk, tessék beosztani, nem lehet egyszerre mindenki kedvére tenni. Hogy a Ricco? Persze, a kaszinóban rá szokott nézni sűrűn a félkarú rablókra is, sőt, mostanában WoW-ozik ő is. A nevem szerintem rendben van, nekem legalábbis tetszik, biztos van olyan jó, mint a SANDER, nem gondolod?

Érdekes ötlet

Csövi! Amiért irok, az nagyon fontos! Nos, a 2004/13-as számban az A jó, a rossz és a csúf... rovatban az állt, hogy megkaptátok a HALO 2 Collector's Edition-ét. Lécci rakjátok fel a korongra a játék részét! Vagy az egészet! **(Ehehehehehe)** Tudom, nem lehet. Miért? De ha mégis, akkor rakjátok rá! Írjatok az Xbox-verzióról egy tesztet értékeléssel! Ha pedig az a probléma, hogy nincs előrelátható megjelenés, sz**játok le vagy fenyegessétek meg a fejlesztőt, hogy mondjon egy időpontot! De jelenjen is meg a játék akkorra! **(Te most annyi hetet-havat összeírtál az eddigi pár mondatban, hogy csak na – mindenáron meg akarod szüntetni a PC Gurut, mert arra remek ötlet lenne?)** Ez így szemétség, hogy ti játszhattok vele, mi meg nem. Legalább ne mondtátok volna, hogy nektek megvan! Lécci mondj olyan kiadókat, akiktől lehet teljes játékot várni (én az összesre gondoltam :)). Egyébként ezzel kapcsolatban: mondd meg a tudatlan olvasóknak, hogy nem a játék ára a fontos teljes játéknál, hanem a kiadó! **(Mi van, senki sem szokta figyelmesen olvasni a levrovot?)** Ja igen! Azt is mondd meg nekik, hogy az utóiratot a név után kell tenni! Jön a példa is.

Na szasztok: iQ

Ui.: Korrnénit vajon nem zavarja, hogy mindenki kisbetűvel irja a nevét? Még te is, Zak!

Nem zavarja, nem is zavarhatja, így álmodtam meg a nickjét, így került a köztudatba, most már késő bánat lenne észbe kapni… de hát ő nem is olyan. Ja és az utóiratot a név után kell tenni.

Csípi a szemem a plasztika…

Helló Zak! Most azért irok, mert nemtom miért. Csak úgy jött az ötlet. De aztán el is ment (nem, vissza már nem jött.). Nah szóval vajon miért hirdet egy plasztikai sebészet egy számítástechnikai lapban? Nem tudom, de ez még hagyján, hanem az hogy miért pont az értékes levrov hasábjain?

Bálesz

Ui.: Üzenem azoknak a felháborodott másolt CD-és SIMS 2 tulajoknak, hogy akkor sem tudnak benne falat építeni, ha netántán poszteres, dupla DVD-s, -fullext-rás PC Guru hullna a tiszta égről! (Ne[illegible] jó m[illegible]yen bele kellett érte nyúlnom a zsebembe.) [illegible]sa!

Ez kérlek azért van, mert mindenki a legértékesebb felület közelében próbál meg hirdetési helyet vásárolni…

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

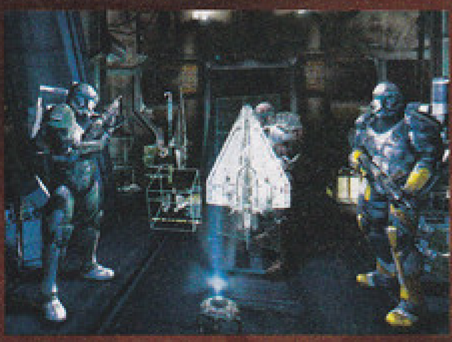
"Te vagy az Anettka...?"
- Yoshi

"Hová Tűnt Kovi? Nélküle nem kezdődhet el a forgatás!"
- Kovács Róbert

"Anyúúúú, játsszunk hóhérosaaaat!"
- Paulovits Péter

A győzteseknek gratulálunk, PC Guru ajándékcsomagokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



Hamisítatlan karácsonyi szavazás

Szeva Zak! Azért zavarlak, mert tudni szeretném, hogy te meg a többiek a szerkesztőségben milyen bejglit favorizáltok. Én meg a többség a fórumon a diós bejglit komáljuk, ezért titkon reméljük, hogy a Guru szerkesztősége is diósbejgli-fan (a korrnéni is).
Pet

Csak a magam nevében tudok nyilatkozni, így év elején nehéz összeszedni a társaságot, még egy ilyen fontos kérdés megválaszolására is (majd talán Katinka *kulisszatitkozik* egy sort a maga és párja bejglievési szokásairól). (Nemtom, mert mire hazaértünk az ostoba kutyánk levadászta az asztalról és megette az egészet, úgyhogy bejgli nélkül maradtunk… – korrnéni) Nekem tulajdonképpen a töltelék kevésbé számít (még a gesztenyést is megeszem gyengébb pillanataimban), sokkal inkább, hogy ne tanyázzanak benne nyomoronc, aszott, ványadt mazsolák. Na jó, talán a diós egy hajszállal tényleg jobb (ez most meglehetősen félreérthető mondat lett, de sebaj).

Hol a Spellforce szériaszám?

Szia Zak, korrnéni!
Alig vártam már a Spellforce-t, feltelepítettem és mit tapasztalok, serial number kell neki. Átnyálaztam az újságot és a DVD-t az utolsó betűig ill. bitig, de semmi ilyet nem találtam. Segítsetek légyszi, mert megőrülök! Tudom, hogy semmi serialt nem adtok ki, de ez azért más szitu, nem? Na köszike! Én is csatlakozom a korrnéni vizuális bemutatását követelő társasághoz! Ideje lenne engedni a szolid erőszaknak! Flatline-ra is kiváncsi lennék.
Donnie

Az lehetetlen, hogy ennyire nem lehet megtalálni a tökéletesen szem előtt lévő dolgokat... Javaslom, vizsgáld meg még egyszer azt a DVD-t, de még MIELŐTT betennéd a meghajtóba, amúgy klasszikus módszerrel, vizuálisan. Bízunk benned! Hajrá!

Kártyázzunk!

Sziasztok! Elképzelhető, hogy hatalom kártyáiból lesz ezüst és arany is a PC Guruban? **(Sőt gyémánt és platina, ne kicsinyeskedjünk!)** A Need for Speed posztert nagyon komálom! Csak így tovább! Egyébként van rá esély, hogy majdan a Gameboyról is írjatok? Meg kéne pár link az újságba: pl. letöltések, képek stb. De nem mint reklám, hanem mint külön rovat (számonként más kerülne nagyító alá, mint játékok, zenék, stb.). Ezt nem mint hibát mondom, hanem, mint hab a tortára. Az interjúkra kitérve engem nem nagyon érdekelnek, vagy ha muszáj benne lennie, akkor csak egy-két mondatot írjatok, így a mentőövek nagyobb térhez jutnának, ami szerintem jobb volna. Amúgy már így is jók vagytok, és biztos, hogy jövő évre is előfizetek! Tisztelettel:
Ványai Márton

A kártya nekem elég kínai, mindenesetre beszélünk az illetékesekkel, hogy legközelebb valami nemesfém-jelleget adjanak. Mit veszíthetünk, legfeljebb elküldenek melegebb éghajlatra… Ez a linkelés szerintem több tiltakozást váltana ki, mint amennyien értékelnétek. Ha tudnád, mennyire nem egyszerű egy interjút leszervezni, és mennyire tudunk örülni, amikor sikerül, nem írtál volna ilyet. Szerintem igenis fontos, hogy első kézből, tiszta forrásból halljuk a készítőket nyilatkozni a játékukról. A megnövelt mentőövnek sokkal jobb helye lenne mondjuk a DVD-n, a Chris összehozhatna ott egy cirka 50 oldalnak megfelelő tippcsokrot, nem? (Szívesen megnézném a Chris arcát, amikor először olvassa ezt, remélhetőleg már nyomtatásban, hehe…)

Kísért a múlt

Helló Zak! Örülnék, ha válaszolnál pár kérdésemre: Van-e valakinek játékfejlesztői múltja vagy ismeretsége a szerkesztőségben (kivéve persze Hancu, aki nyugodtan lehülyézi sms-ben John Carmackot :D)? Ja, ha már Doom, akkor jó lett a Doom-könyv! Ti akkori (!) szemmel hány százalékot adtatok volna a Starcraftra? Nem tudjátok, hogy lesz-e Doom 4, és Far Cry 2? Ígértetek a Sims 2 DVD-hez segédprogramokat? Hol vannak?
Zak, ami az olvasónak öröm, az a szerkesztőknek is öröm... úgyhogy jó lenne, ha beraknál.
Na a válaszokat kösz:
Airboy

Ó hogyne, hogy mást ne mondjak, Nyúl barátunk kifejezetten aktív játékfejlesztő, amikor éppen nem írogat, vagy ott a Laa-Yosh, aki az Exigo után most éppen a <cenzúrázva> render mozijain dolgozik. Örülünk, hogy a könyv ilyen kiemelkedő sikert aratott! A Starcraft meg attól függne, ki értékelné éppen (én biztos nem adnék rá sokat, sosem tetszett különösebben – talán az egyetlen Blizzard-játék, ami nem fogott meg annyira). Doom 4 bizonyosan lesz majd egyszer, valamikor... Far Cry 2 feltehetőleg jóval hamarabb. Na tessék, már megint nem talál valaki valamit a DVD-n? Legyen inkább 100 oldalas az a DVD-s mentőöv.

Így élünk mi

Lekváros kakaópelyhet!
Lenne pár javaslatom az újsággal kapcsolatban és egyéb dolgokkal:
1. A teljes game lehetne mondjuk a Splinter Cell, vagy valamilyen kommandós game. 2. A korrnéninek miért nincs e-mail címe? 3. Lehetne az újságban olyan rovat, amiben vicces képek vagy videók vannak a DVD-n, vagy mondjuk év végén az összegyűlt PC GURU-s hülyeségeket berakni az újságba. 4. Lehetne a következő DVD film az, hogy milyen egy nap a PC GURU-nál, vagy egy hónap, ez sok embert érdekelne, szerintem. 5. Az lenne az uccsó kérdésem, hogy mikor lesz a következő LAN verseny és mivel? Mára ennyi. A GURU LEGYEN VELETEK!
Yuri

Na nézzük: 1. Splinter Cell lehetne, de sajnos nem lehet (milyen jó ez a magyar nyelv…), mert az egekbe emelné az újság árát. 2. Van neki, de hogy miért nem publikus, azután hogy így felfuttattam, azt szerintem egyedül is kitalálod. 3. Háááát, én ezt annyira nem erőltetném. 4. Ez viszont felmerült már, de egyelőre megkíméltünk benneteket „Kevés a helyem, és különben is leadásom van" Chris nyavalygásaitól, „Az a baj" Hancu folyamatos borzalmaszene-hallgatásától, Ricco… nos ő úgy sem szerepelne rajta, hehe. 5. LAN-ügyben tájékoztatunk mindenkit, amit konkretizálódik.

Csak tömören

Hi Zak! Leülök a kanapéra, kezembe veszem a PC Gurut, átlapozgatom, néhány kis cikket elolvasok, a levrov minden egyes betűjével egyetemben. Az első fázis után némi Spellforce, GTR és Blizzard tanulmányozást a hátam mögött hagyva végiglapozom az újságot. A 3. fázisban már részletesen is megnézem a cikkeket, amikor újra a levrovhoz érek, eszembe jut, hogy meg kéne nézni a játékmentőövet is. Visszalapozok, egészen a játéktesztekig, sehol semmi. Gondolom magamban: most vagy én vagyok hülye vagy nincs játék- és szoftvermentőöv. Többszöri végiglapozás után már arra a következtetésre jutottam, hogy vagy nagyon hülye vagyok, vagy nincs játékmentőöv. 3x ennyi végiglapozás és oldalszámszámolás után arra lyukadtam ki, hogy nincs benne az újságban, amit keresek. Na mármost, ha nincs az újságban, akkor valahol lennie kell. Tehát logikusan arra a következtetésre jutottam, hogy kimaradt az újságból. Ezek után a következő lenne a kérdésem: HOL A JÁTÉKMENTŐÖV?

Ui.: Mér olyan soká jelenik meg a következő szám?

Ui2.: Az oldalszámok ellenőrzése után kikövetkeztettem, hogy nem az én újságomban van valami hiba, hanem valahol máshol. Ha mégis az enyémben van akkor bocs.
Kikke

Nem mondták még neked, hogy túlzottan szűkszavúan fogalmazol, és harapófogóval kell kihúzni belőled minden szót? Egyébként fogalmam sincs, miért nem volt, valaki nyilatkozzon! (Az utolsó pillanatban összeállt Digitális feltámadás cikk-szörnyeteg lett nagyobb a tervezettnél, és ez túrta ki szegényt; most azonban kárpótlásul dupla Mentőövet kaptok – V. A. Lucky) A következő szám azért jelenik meg az átlagosnál később, mert valami karácsony, meg újév nevezetű ünnep furakodott be.

Az új áldozat: Flatline

Hi (S)Zak(i)! Mivel már minden potenciált kimerítettünk a korrnéni nevének felfedezésében (különben ha nem akar szerepelni, azt tiszteletben tartom, ezért nem is kérek fényképet, mert szeressük, ahogy kijavítja a baromságainkat), ezért inkább evezzünk más vizekre, és mivel nekem Flatline neme (igen a NEME) egy kicsit homályos, ezért most ezt fogjuk kideríteni. Szóval, kezdjük ott, hogy a Gamerben (Isten nyugosztalja), eléggé khm… érdekes módon fogalmazta meg cikkeit, ráadásul úgy, ahogy csak egy hímnemű teszi (Ti már szerencsére rövid pórázon fogjátok). Csakhogy, és de! Már akkor is mindenki Fletlánynak hívta. Hogy is van, ez kérem szépen? Ráadásul mióta átjött hozzátok, a legkülönfélébb nők képei alá szúrjátok be a nevét (Pl.:2005.01-es szám, 50. oldal, a vámpírcsaj alatt: „Szia Flatline, jó a szerelésed…", vagy ugyanaz a szám, 34. oldal, a két hölgyemény alatt: „Szia Flatline, helyes a barátnőd!"). De ha ez nem elég, akkor hadd robbanjon a bomba: 2004. 12-es szám, 122. oldal, „A Gamer Sztori 2" idézem: „Lawmant pedig nem láttam másként soha, csak tortával az ajtón belépve (úgy sütött, ahogy én soha nem fogok nő létemre!)…„ Na, itt van a kutya elásva, ez a megcáfolhatatlan bizonyíték (nem ígéret!). A Flatline, egyértelműen nőnemű humanoid, és gondolom, a folytonos férfi elnyomás miatt tett szert ilyen bő szókincsre. Viszont van még egy probléma, mint például a CSI: Miami cikkben (amit ő írt), a lila kendős nő képe alatt, idézem: „Nagyon gyanús… motozzuk meg!". Ez viszont meg klasszikus férfi hozzáállás. Hasadt személyiséggel van dolgunk? Vagy talán egy UFO, aki nem tudja, miről beszél? (Vagy még valami, amit most nem nevezünk nevén.) Na mindegy, ezt inkább ne feszegessük tovább. Amúgy nem tudom, figyeltétek-e a 2005. 01-es szám elejében a csoportképen, Grath-nek sikerült pont úgy beállnia, hogy a mögötte lévő két Mikulás csoki miatt, úgy néz ki, mint ha két kis ördögszarvacskája lenne. Hehe Sátánka :) Nézzétek csak meg jobban. Nah én most megszűnök létezni. Csá!
Core System

Fetlány (csak hogy újabb pletykákat indítsak el a testsúlyával kapcsolatban…) azt mondta, bármit írhatok róla, csak az igazságot nem. Akkor viszont inkább egy következő interaktivitási lépcsőfokra emelem az újságot, és ha már a múltkor elindult a korrnénifénykép-követelős népszavazási kezdeményezés, gyorsan mellécsapom a „Milyen nemű legyen Flatline?" ügydöntő kérdést is az akcióhoz. Ti megszavazzátok, milyen nemű Flatline-t szeretnétek, nekünk meg már úgyis protekciónk van egy plasztikai sebészetnél (hehe), ott plusz egy hirdetésért szerintem simán elvégzik a műtétet… Egyet se fizet, kettőt kap! Világpremier! Sonderangebot! Exkluzív! Csak itt, csak most, csak nálunk! Meg ilyenek!
Ennyi lett volna az év első levrovja, ezúttal sikeresen ellavíroztam az eljövendő teljes játékokat firtató kérdések között (a múltkor úgyis kaptatok sok-sok segítséget). Találkozunk négy hét múlva, sziasztok.

Zak - levrov@pcguru.hu

Én, Pán Péter

Mozi

Úgy gondolom egész nyugodtan, mindenféle túlzás nélkül kijelenthetjük: napjaink egyik legnagyszerűbb színésze Johnny Depp. Legyen szó kissé ütődött, de csavaros eszű kalózról (A Karib-tenger kalózai), laza drogosról (Félelem és reszketés Las Vegasban), vagy skizofrén íróról (Titkos ablak), minden szerepet tökéletes alakítással kelt életre a vásznon, nem egyszer megmentve a filmet a középszertől. Tehetségét alátámasztja, hogy egyre komolyabb szerepeket bíznak rá, nem egyszer messze eltávolodva a szokványos hollywoodi szórakoztató filmecskéktől.

Ebbe a kategóriába sorolható a meglehetősen szerencsétlen címmel ellátott Én, Pán Péter is (eredetiben Finding Neverland), mely a magyar fordítás könnyen félreérthető volta ellenére nem könnyed gyerekmese, hanem igazi dráma, kifejezetten érettebb nézők számára. Pán Péter története nagy valószínűséggel nem ismeretlen olvasóink számára, ha más nem, éppen a mozi miatt, hiszen számtalan alkalommal láthattuk már viszont ezt a kalandot a vásznon, hol Disney-rajzfilmként, hol Spielberg keze nyomán (Hook). Bár a cím ezt sugallja, ezúttal nem egy újabb feldolgozásnak lehetünk tanúi, hanem teljesen új megközelítésből ismerhetjük meg az örökifjú kisfiú és Sohaország legendáját. Bár a klasszikus történet ezúttal is megelevenedik a vásznon, a központi cselekmény nem eköré épül, hanem azt mutatja be a nézőnek, hogy a szerző, J. M. Barrie miként, minek hatására vetette papírra az eredetileg színpadra készült művet. A cselekmény kezdetén tanúi lehetünk Barrie (Depp) kisebb bukásának, családi feszültségeinek, és annak a meghatározó találkozásnak, ami elindítja azon az úton, mely végül Sohaországba vezetett. A Marc Forster rendező által jegyzett film egyszerre kellemes szórakozás és megrázó élmény, mely képi világában is folyamatosan váltogatja a valóság és a képzelet pillanatait, jól egyensúlyozva a könnyed humor és a komoly mondanivaló között.

5/5

A lassan épülő, de nagyszerűen kidolgozott történet során a szemünk láttára születnek meg a Pán Péter egyes karakterei: Wendy, Hook kapitány, és maga a címszereplő, aki a szerző és a már említett család legfiatalabb, lélekben mégis legöregebb tagjának találkozásaként kel életre. A film legnagyobb erénye (a hiteles alakításokon túl, amelyeket olyan színészeknek köszönhetünk Depp mellett, mint Kate Winslet vagy Dustin Hoffman) a karakterek nagyszerű kidolgozása, és a történetvezetés, mely ugyan az álomgyár szájíze szerint írja át a valóságban lezajlott eseményeket, mégsem lépi át a giccs határvonalát. Az Én, Pán Péter a könnyen felfedezhető klisék ellenére is megmarad valósághű, csöpögős happy endtől mentes alkotásnak, és amellett, hogy elvarázsolja az embert, talán még olyan húrokat is megpendít, melyeket régen elveszettnek hittünk magunkban.

Összegzés:
Igazi felnőtt mese, mely egészen új megvilágításba helyezi Sohaország mitoszát.

Mozi

Fűrész

Két férfi ébred egy lepusztult teremben. Semmit nem tudnak egymásról, és arról, hogy miként kerültek a szobába, miért vannak egy-egy csőhöz láncolva, és miért fekszik kettőjük között egy agyonlőtt hulla… Kellemes kezdés, nemdebár? Az alapszituáció erősen emlékeztet a Kocka-filmek kevésbé véres nyitányára, de ezúttal nem klausztrofóbiás sci-fivel van dolgunk, hanem valami egészen mással; valami sokkal betegebbel… Igen kemény horror-thriller keverékről van szó, mely folyamatosan a legnagyobb feszültségen tartja az idegeinket. Az alapszituáció adott, a két férfi közül csak az egyik menekülhet, valakinek halnia kell a másik által, és az óra ketyeg…

James Wan és Leigh Whannel első filmje keményvonalas horror, olyan történetvezetéssel megoldva, amit a nagy öregek is elirigyelhetnének tőlük. Az egész cselekmény egy hatalmas mozaik, rengeteg flashbackkel tarkítva, melyek segítségével folyamatosan közelebb jutunk a célhoz – legalábbis mi azt hisszük. Miközben a két férfi igyekszik összejátszani és kiszabadulni a halálos csapdából, felépül a háttértörténet, megismerjük az előzményeket és igen naturális képek közepette tanúi lehetünk, miként végezték a játék korábbi résztvevői, és az őrület egyetlen túlélője. Mindezt ügyes megoldásokkal hozzák a tudtunkra, a horror a történet szerves része, nem öncélú kegyetlenkedés csupán a látvány kedvéért. Az erős gyomor nem árt a filmhez, mert lesz itt szögesdrót, fordított medvecsapda, üvegcserepek, és természetesen a címszereplő fűrész… Ez az alkotás nem kamaradarab, nem korlátozódik arra az egyetlen szobára, ahol a két játékos az életéért küzd. A történetfolyam állandóan kitekint (időben és térben egyaránt), megismerhetünk egyéb szálakat és szereplőket, s miközben azt hisszük, hogy nagyon okosak vagyunk, és minket már nem lehet becsapni, szépen belesétálunk a csapdába, amit a két friss filmes állított nekünk. Ám hasonlóan élvezetes csapdát régen láthattunk már a vásznon! A mozi nem hagyja lankadni figyelmünket, folyamatosan gondolkodtatja nézőjét; amikor már azt hisszük, hogy összeáll a kép, mindig csurran-cseppen valami, ami új megvilágításba helyezi a dolgokat. A két fő karakter személyisége fokozatosan tárul fel, lebbenek a fátylak, tisztulnak a titkok, de a forgatókönyv zsenialitásának hála a legeslegutolsó percekig nem derül fény a teljes igazságra. Anélkül, hogy lelőnénk bármiféle poént, el kell árulnom, hogy az utóbbi idők legcsavarosabb, legagyafúrtabb fináléját élvezhetjük végig, ha végigüljük ezt a filmet. A megoldásra normális emberi gondolkodással rájönni képtelenség (pszichopaták előnyben!), és ez olyannyira igaz, hogy még azoknak is érdemes megtekinteni ezt az igen brutális alkotást, akik egyébként irtóznak a horrortól, mert a vége-főcím előtt garantáltan csattan egy nagyot az álluk…

5/5

Összegzés:
Már-már beteg szórakozás, az elmúlt évek legbriliánsabb befejezésével, de kizárólag erős idegzetűeknek ajánlott.

Birkás Péter

Pokolfajzat Extra változat

DVD

2 lemez
Rendező: Guillermo DelToro
Szereplők: Ron Perlman, John Hurt, Selma Blair, Jeffrey Tambor, Rupert Evans, Karel Roden
Hang: magyar, angol, lengyel (DD 5.1)
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, angol, lengyel
DVD Start: január 25.
Forgalomba hozza: Warner Home Video

A tavalyi év nem szűkölködött a képregény-adaptációkban. Ismét láthattuk New York felhőkarcolói között cikázni Pókembert, a Megtorló második alkalommal is megfilmesítésre került, Macskanő kilépett Batman árnyékából, és Garfield is átköltözött a vászonra (Igaz, utóbbi három jobban tette volna, ha inkább meglapul, és továbbra is csak képregényekben jelenik meg a világ színe előtt). A filmek színvonala ugyan igen meredek görbét produkált, cikázva a nagyon rossz és a nagyon jó kategóriái között; ám ez a film a rajongók legnagyobb örömére a pozitív irányba tolta a mérleget. Hellboyról, azaz a Pokolfajzatról van szó, Mike Mignola nem egészen hétköznapi képregényhőséről, aki azért került a földre, hogy magával hozza a Káoszt, de egy aprócska hiba folytán „rossz kezekbe" került, és végül saját fajtáját irtva, az Államok legtitkosabb szervezetének tagjaként szolgálja a jó... vagyis a kevésbé rossz oldalt. A kultikus státuszba emelkedett képregényből Guillermo DelToro varázsolt mozgóképet, méghozzá igen szakszerűen, az eredetihez hű módon, a betonarcú Ron Perlmannel a főszerepben.

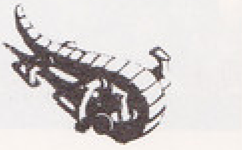
Fél évvel a mozistart után a DVD is elérte a boltokat, rögtön két kivitelben (szimpla és duplalemezes), melyből mi értelemszerűen az extra változatot igyekszünk bemutatni az olvasónak. A képregény-filmek egyik legnagyobb előnye, hogy igen bőkezűen mért DVD-tartalommal látnak napvilágot, s ebben a Pokolfajzat sem marad el társaitól.

5/5

Az igen széles skálán mozgó felhozatalt az első lemezen a rendező bevezetője nyitja, melyet két audiokommentár követ, külön a szereplők és külön a direktor és Mike Mignola közreműködésével. Ezek mellett találhatunk még sztori-leágazásokat a képregényhez, nyomtatható forgatókönyvet, s a lektor jegyzeteit a szövegkönyvhöz. A film megtekintése közben ellátogathatunk a forgatás helyszíneire, és a képet összehasonlíthatjuk a storyboarddal, s mindezt megfejelhetjük a rendező saját jegyzeteivel. A második lemezen a csinos Selma Blair beköszöntője fogadja a korongtulajdonost, melyet egy gigászi werkfilm követ, több mint két órában, kitérve mindenre a képregénytől a kaszkadőrök munkájáig. Találhatunk még itt kimaradt jeleneteket a rendező kommentárjával, életrajzokat a főhősökről, újabb storyboardot, ezúttal animált formában, kisfilmeket, képgalériát, előzetest, tv-reklámokat, filmográfiát és természetesen a rejtett extrák sem maradhattak le a lemezekről. A kiadvány egyetlen nagyobb hibája, hogy felirat nélkül kerül forgalomba, ami azért is érthetetlen, mert képregényes vonatkozásról lévén szó, nagy valószínűséggel a fiatalabb korosztályt fogja igazán megmozgatni.

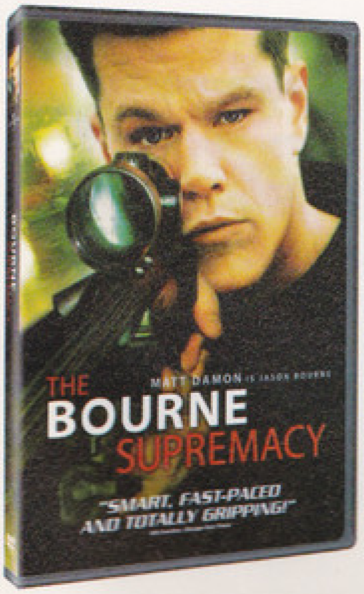
Ettől függetlenül azonban egy minden ízében korrekt kis összeállítással van dolgunk, mely nem hiányozhat a Pókemberek, a Hulk, a Fenegyerek, az első két Batman-film az X-Menek és társaik mellől.

A Bourne-csapda



DVD

1 lemez
Rendező: Paul Greengrass
Szereplők: Matt Damon, Franka Potente, Brian Cox, Julia Stiles, Karl Urban, Gabriel Mann, Joan Allen, Marton Csokas
Hang: magyar, angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol, dán, finn, héber, holland, izlandi, norvég, svéd
DVD Start: február 1.
Forgalomba hozza: Universal



Képregényes mozikhoz hasonlóan folytatásokban is bővelkedett a tavalyi év: ismét említhetjük szerkesztőségünk nagy kedvencét, a csodálatos Pókembert, visszatért – sőt kibővült – az Ocean's Eleven, újra lehetett nevelni a hercegnőt, ismét bíbor lett a folyó, s sorolhatnánk még tovább hosszan a listát. Választásunk ezúttal is olyan darabra esett, mely megőrizte az első rész színvonalát, ha nem is ugyanazon az úton haladt tovább, mint elődje. Célpontunk a Robert Ludlum bestsellerfolyamából készített, másodszori feldolgozását élő Bourne-széria Matt Damon-féle folytatása. A Bourne-csapda, a 2002-es Bourne-rejtély egyenes ági leszármazottja, így az előzmény melegen ajánlott mindenki számára. A fentebb megpendített és jól érzékelhető műfaji eltolódást a rendező személye, Paul Greengrass indokolja, aki nem annyira az akcióra, mint inkább a kémes szálra helyezte a hangsúlyt. Az eltérés erősen felfedezhető a technikában is, hiszen míg a Rejtély jól megkoreografált, és precízen felvett jelenetekkel operált, addig Greengrass a szabadabb kézikamerát helyezte előtérbe, mely kevésbé pontos képet produkál, de jobban idomul a kém-érzéshez.

Ez persze nem azt jelenti, hogy akinek az első rész tetszett, annak a második már nem fog bejönni. Erről szó sincs – sőt, szinte biztos, hogy aki az előd DVD változatát beszerezte, a folytatást sem fogja elmulasztani felpakolni polcára.

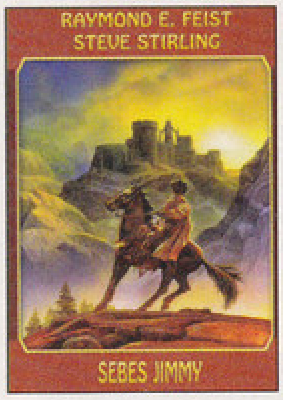
4/5

Már csak azért sem, mert egylemezes kiadvány létére igen barátságos tartalommal fogadja a kíváncsi vásárlót. Az audiokommentárt ezúttal a rendező tolmácsolásában hallgathatjuk végig, a filmet pedig kiegészíthetjük tizenegy percnyi kimaradt jelenettel. Ha magát a mozit kielemeztünk, átugorhatunk az extra kisfilmekre, melyek eljuttatnak a szereposztásra, megtudhatjuk, miként igyekeztek az alkotók elérni a valósághű képeket, elidőzhetünk a robbantásokon, követhetjük Jason Bourne mozgását, és részt vehetünk a közelharci kiképzéseken. Plusz megcsodálhatjuk a Moszkvában kivitelezett törési jeleneteket, anatómiailag is elmerülhetünk a hidas akcióban, és végül John Powell kísérőzenéjének elemzésével zárhatjuk a sort.

A teljesség kedvéért érdemes még megemlíteni a PC-tulajdonosok (van itt ilyen...?) számára elérhető háttérképeket és a kötelező trailer-felhozatalt. Végül, de egyáltalán nem utolsósorban, pozitívan értékelhetjük azt a nagyszerű tényt, hogy Bourne magyar felirattal hívogatja a vásárlókat, így egy panaszos szavunk sem lehet a kiadvánnyal kapcsolatban, valahogy majd csak kibírjuk vele, amig meg nem érkezik a (minden bizonnyal záróakkordnak szánt) harmadik rész.

Raymond E. Feist és Steve Stirling: Sebes Jimmy

Kiadó: Beholder

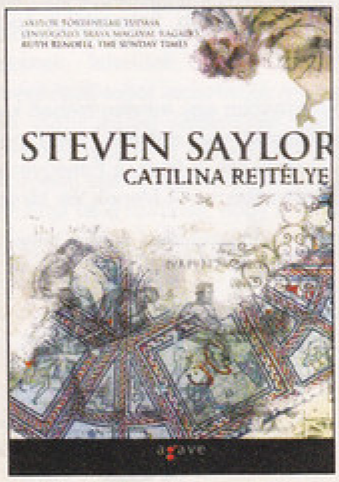


4/5

Az igencsak enyhe őszi hónapok után végérvényesen a nyakunkba szakadt a tél, annak minden kellemetlen velejárójával, de főleg a hideggel. Mínusz fokokban az ember már nem szívesen hagyja el a lakás melegét, s bár igencsak kecsegtető az utóbbi hónapokban összegyűlt játékkínálat, nem árt, ha néha elszakadunk az ördögi (Doom 3) vagy éppen szédületes (NFSU2) élményt produkáló masina mellől és egyéb szórakozást keresünk magunknak. Kikerülvén a monitor bűvköréből mi is lehetne jobb, mint egy kellemes olvasmány lapjain nyugtatva szemünket elmerülni egy újabb világban, mely ezúttal pixelek helyett a saját képzeletünk és egy jó nevű szerzőpáros segítségével kel életre. Hősünk Sebes Jimmy, aki korát tekintve még igencsak fiatal, mestersége pedig tolvaj. Ész tekintetében nincs rosszul eleresztve, de mindez nem gátolja meg abban, hogy ne kerüljön állandó galibába (mint ahogy ezt mindenki tudja, aki olvasta Feist fantasztikus Midkemia-sorozatát). Így történik ez kalandjainak kezdetén is, amikor egy mentési akciót követően menekülni kényszerül, s gondolván egyet, olyan vidék felé veszi útját, ahol reményei szerint – és persze mások kárára – meglelheti saját szerencséjét. Ám ahogy az lenni szokott: ember tervez… s Jimmy hamarosan olyan ügy kellős közepében találja magát, melynek sokkal több köze van a halálhoz, mint a szerencséhez. Feist és Stirling tolla nyomán ismét lendületes és igen szórakoztató fantasy regényt vehetünk a kezünkbe, mely így január vége felé nagyszerűen kezeli és feledteti az iskolakezdés és a félévek közeledtével fokozódó lelki sérüléseket, a kinti zord idő okozta sokkal együtt.

Steven Saylor: Catilina rejtélye

Kiadó: Agave könyvek



5/5

Nem is olyan régen megkérdezték tőlem: ha lehetne választani, mely korba utaznék vissza a legszívesebben? Válaszom gondolkodás nélkül az ókori Róma császárkorának első virágzását jelölte meg időpontként, minek okát feszegetni most nincs hely, de aki hasonlóan reagált volna a dologra, az valószínűleg ugyanolyan lelkesen fogadja Steven Saylor regényét, mint én tettem.

A történet időszámításunk előtt 63-ba repíti az olvasót, Cicero konzulságának idejére, Gordianus, a „nyomozó" életének egy újabb darabját tárva elénk. Újabb? – kérdezhetnénk. Bizony, ugyanis a kötet a harmadik a sorban, mely a római magánnyomozó kalandjait taglalja, de aki esetleg elkerülte volna az első kettőt (Római vér, A végzet fegyvere), az is nyugodtan belevághat a titok felgöngyölítésébe, hiszen nincs szoros kapcsolat az előzmények és Catilina rejtélye között. Az viszont bizonyos, hogy Saylor félelmetes tehetséggel kelti életre a közel kétezer éve letűnt kort, történelmi ismereteinket felfrissítve, kiegészítve vezet be minket azon időszak feszült, vészterhes eseményeibe egy csavaros, az érdeklődést folyamatosan ébren tartó történet keretein belül. Az író harmadik munkája (legalábbis magyarul egyelőre ez a harmadik könyve, a Gordianus-saga Amerikában ugyanis már a tizedik részénél tart) nem csak izgalmas ókori krimi, hanem a történelmi hűséget is maradéktalanul betartó mű, mely amellett, hogy garantált szórakozást biztosít, akarva-akaratlanul is mélyíti az olvasó római korról szerzett eddigi tudásanyagát. Nem csak a bűnügyi regények iránt fogékony közönségnek, de a történelem szerelmeseinek is kiváló választás lehet!

Ursula K. Le Guin: Le Guin Összes Szigetvilág története I. kötet

Kiadó: Szukits

5/5

Le Guin a fantasy legnagyobb mesterei közé tartozik, igazán kár, hogy nálunk nem túl ismert a neve. A kilencvenes évek elején már megjelent négy könyve, melyek az általa kidolgozott világban játszódtak – ezek gyűjteménye a mostani, gyönyörű kiadású első kötet (a másodikban egy novellacsokor, illetve egy különálló regény lesz – ezek még sosem jelentek meg magyarul).

A Le Guin által teremtett Szigetvilág meglehetősen realisztikus fantasy birodalom – például vannak ugyan mágusok, de ők főként a nemesek mellett teljesítenek szolgálatot, és többet értenek az időjárás manipulálásához és a bálokat feldobó illúziókhoz, mint a tűzgolyókhoz. A varázslásban tehetséges ifjakat egy szigetre küldik hozzátartozóik, itt tanulják hosszú évekig a mágia óvatos használatát, amely Le Guin világában a dolgok igazi nevének megismerésén alapul. A négy könyv főhőse Kóbor, egy fiatal srác (legalábbis az első részben még az), aki ezen a szigeten tanul, és mesterei szerint a benne lakozó erő valamikor még a Szigetvilág legnagyobb erejű mágusaivá teheti. Számításait azonban keresztülhúzza, hogy egy társával őrült versengésbe kezd – tudni akarják, melyikük ismer erősebb varázsigéket. Kóbor elköveti azt a hibát, hogy megidéz egy lényt a túlvilágról, ami majdnem megöli. A kettejük közötti harccal foglalkozik az első könyv, a többi pedig már a felnőtt, mágikus hatalmát igen bölcsen csak használó Kóbor további kalandjairól szól. Mindenképpen érdemes elolvasni ezt a gyűjteményt, mert Le Guin stílusa lenyűgöző, és ezt szerencsére a fordítás is tökéletesen visszaadja. Remélhetőleg a második kötet – ami már mindenkinek újdonság lesz – is hamarosan megérkezik!

Jay-Z / Linkin Park: Collision Course

Kiadó: Warner Music

Decemberben egy igen érdekes lemez került a kezembe: a Collision Course egyedülálló találkozás eredménye, melynek résztvevői Jay-Z és a Linkin Park tagjai voltak. Ha nagyon pontosak akarunk lenni, akkor saját szerzeményeik ütköztetése történt meg (még 2004. július 18-án, Burbankben), melyből ez a kivételes összeállítás is született. Az elsőre talán nehezen összeilleszthető stílusú alkotók olyan egyedi duettet hoztak létre, mely egyaránt kihagyhatatlan Jay-féle rap és a nu-metal rajongók számára. A koncert zártkörű és egyszeri alkalom volt, de olyan sikerrel zárult, hogy semmi csodálkoznivaló nincs azon, hogy lemez kiadása mellett döntöttek. A zene finoman szólva is eszméletlen intenzív, a különböző slágerek egymásba olvasztása (Numb/Encore, Points Of Authority/99 Problems/One Step Closer, Izzo/In The End, Dirt off your shoulder/Lying from you, Big pimpin'/Papercut, Jigga what/Faint) úgy sikerült, mintha legalábbis erre születtek volna. A már ismert dalok néhol teljesen új hangzást nyerve, de legalábbis egészen új környezetben, teljesen másként hatnak.

5/5

Igaz ugyan, hogy csak hat szerzeményről beszélhetünk, és az egész felhozatal alig közelíti meg a fél órás játékidőt, mégis érdemes odafigyelni erre az anyagra, mert a tok nem csupán egy CD-t rejt, hanem egy rengeteg extrával felruházott DVD-t is, melyen a megismételhetetlen koncert felvételei találhatók, olyan extrákkal kiegészítve, mint a kulisszák mögé tekintő dokumentumfilm, a stúdiófelvétel pillanatai, fotógalériák és egyéb nyalánkságok. Igazi kuriózum-lemezzel lehetünk gazdagabbak, ha szemet vetünk erre a darabra, ami nem csak példátlan zenei volta, hanem igényes megjelenése okán is érdemes a kitüntetett figyelemre. Érdekes lenne esetleg egy ilyen sorozat elindítása, persze csak akkor, ha minden darab ilyen színvonalas lenne...

Seal: Videos/1991-2004

Kiadó: Warner Music

Második ajánlónk így év elején szimpla zenei DVD, ami egy olyan előadó tíz videóját tartalmazza, akit feltehetőleg nem nagyon kell senkinek bemutatni. Ő Seal, aki lassan 14 éve, hogy megjelent a világ zenei palettáján. Pályája kezdetén, '91-ben váratlan üstökösként bukkant fel a popvilágban, Crazy című dala pillanatok alatt a listák élén találta magát. Okoskodó hangok akkoriban rögtön egydalos sikert emlegettek, tiszavirág életű sztárocskát, amit a fekete előadó nem is igyekezett nagyon cáfolni, hiszen hónapokra visszahúzódott a lehengerlő siker után. Ami ezt követően történt, már történelem: a rövidke csend után ismét robbant a bomba, a Killer, ami az elmúlt évtized során mit sem veszített erejéből, a mai napig szívesen játsszák rádiók és a diszkók. Ennyit arról, hogy egyes zeneszakértők mennyire értik a dolgukat...

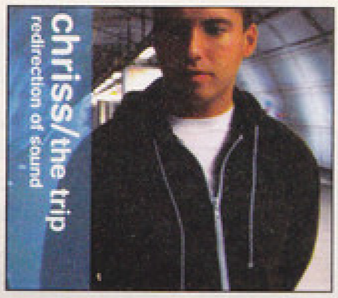
3/5

Akik tehát annak idején nem jósoltak jövőt e nagyszerű hangnak, azok hatalmasat tévedtek, hiszen tavaly év végén, a CD megjelenést követően, most DVD-re is felkerült Seal tíz legismertebb dala. A lemezen a debütáló számokon kívül olyan sikerslágerek kaptak még helyet, mint a Don't Cry vagy a Walk on by, fájdalom viszont, hogy a Kiss from a Rose és My Vision nincs a korongon.

Értékelésünknek az ad további nyomatékot, hogy a lemezt a lejátszóba helyezve – finoman szólva – igen puritán tartalom fogad. A felpörgetést követően animált, zenés menü fogad a választható tíz dallal... és ezzel a végére is értünk az ismertetésnek. Se egy szemernyi info, dalszöveg vagy bármi, ami jellemző lenne egy igényes (vagy akár csak egy közepesen igénytelen) zenei DVD-re. Ennek okán tényleg csak azoknak ajánlható teljes nyugalommal, akik élnek-halnak Seal slágereiért, mert ebben a formában ez a kiadvány csak nekik nyújt maradéktalan élvezetet, az egyszeri zenebarátot nem feltétlenül elégíti ki.

Chriss: The Trip

Kiadó: Universal Music



Töredelmesen be kell vallanom, nem vagyok nagy rajongója az elektronikus zenének, ritkán kerülök vele kapcsolatba, akkor is csak „szórakozóhelyi viszonylatban" – sokkal jobban kedvelem a valós hangszerrel és énekhanggal létrehozott zenei élményt. Valami mégis motivált, mikor tudomást szereztem Chriss The Trip című albumáról, és önkéntelenül is utána nyúltam.

Megérzésem nem okozott csalódást, az első lejátszást követően azonnal szerelmese lettem a zseniális albumnak. A vonzódás nem volt egészen alaptalan, hiszen – mint ahogy az album hallgatása közben kiderült – nem szimplán elektronikus muzsikáról van szó, jócskán keveredik bele élő hangszer és ének is, így nem csoda, hogy levett a lábamról. A cím sem véletlen, ugyanis a lemez tizenegy számát meghallgatva az embernek folyamatosan olyan érzése van, mintha valódi utazáson venne részt. Ez az album legnagyobb varázsa, ez képes egyedivé tenni; nem monoton, egy alapra felépített, egy-két effekttel megspékelt unalomhegy, hanem folyamatos változás számról számra, olyan hangulatot garantál, mely egyik pillanatban felvillanyoz, lendületet ad, a másikban, pedig segít kikapcsolni, ellazulni. Ez a folyamatos változás az, ami nagyban növeli az újrahallgatási motivációt is, hiszen a lemez lejártával szinte önkéntelenül nyúlunk újra a Play gomb felé, hogy újra részt vehessünk a nagyszerű utazáson, ismét felfedezve annak minden állomását és értékét.

5/5

Chriss munkája nem átlagos gépzene, ezt bizonyítja az alkotó társak egész sora, akik között olyan egyéniségek találhatók, mint Dóri a Draftból vagy Váczi Eszter – ennél fogva nem csak a stílus kedvelőinek lehet kuriózum, hanem azoknak is, akik eddig idegenkedtek ettől a zenei vonaltól.

Birkás Péter

STALKER: Shadow of Chernobyl

Ukrán barátaink, a Csernobilban játszódó mutánsos FPS-szerepjáték, a káprázatos grafikájú STALKER fejlesztői megsúgták, hogy január-február táján a játékuk végre olyan állapotba kerül, hogy játszható verziót tudnak adni nekünk az egyszemélyes részből (a nem különösebben fantáziadús multit már több kiállításon is kipróbálhattuk). Jövő hónapban végre kiderül tehát, jogosan kiáltották-e ki egyesek látatlanban az évszázad játékának az ukrán csodát...

Playboy: the Mansion

A Playboy a világ egyik legismertebb és legigényesebb magazinja, elmaradott, nem magyar ajkú vidékeken állítólag még a PC Gurunál is kedveltebb. Ez éppen elég ahhoz, hogy játék készüljön belőle! A Ubisoft szándéka szerint némi művészi erotikával fűszerezett játékában a lap alapítóját, a legendás Hugh Hefnert alakíthatjuk. Hősünk leginkább a Simsre emlékeztető módon, kacér Playboy-nyuszik garmadájától körülvéve igyekszik felvirágoztatni a magazinját. Mit gondoltok, a játék tiszteletére jelenjünk meg mi is, kihajtogatható Playmate-poszterrel...?

The Sims 2: Egyetem

Ha már a Sims-ről esett szó: megállíthatatlanul dübörög tovább az Electronic Arts úthengere, és jó eséllyel februárra meg is érkezik a Sims 2 első kiegészítőjének tesztpéldánya. Az egyetemi évek fékevesztett bulijait, magolással töltött éjszakáit, és félelmetes szigorlatait (a nem kívánt törlendő) élhetjük át a végtelen családregény-szimulátor új epizódjában. Ha csak fele olyan jó lesz, mint az alapjáték, már nem járhatunk rosszul – de miért is lenne csak fele olyan jó?!

UEFA Champions League 2004-2005

Újabb bevethető érv a FIFA-rajongók és Pro Evo-hívek végeláthatatlan (és felettébb értelmetlen) vitájában: hamarosan megérkezik a FIFA 2005 Bajnokok Ligája-színűre kisminkelt, felspécizett változata. A jövő havi PC Guruból kiderül, hogy az „első küldetés-alapú focijáték"-ként hirdetett program ugyanolyan rókabőr, mint a tavalyi UEFA Euro 2004, vagy ezúttal az EA Sports csapata igenis kitett magáért félúton a FIFA 2006 felé... (Erősen reméljük az utóbbit!)

A következő teljes játék: Rebels Prison Escape

Újabb magyar fejlesztésű programot sikerült beszerveznünk teljes játéknak! A Rebels, ahogy az alcíme is mutatja, a különféle börtönökből való szökés romantikus motívumára épít. A kalandelemekkel (tárgyhasználat, beszélgetések) megspékelt taktikai-lopakodós, Commandos-szerű játék komor, leginkább az 1984-re emlékeztető világba repíti a játékost, ahol a diktatúra megdöntésén ügyködő ellenállókat kell kisegítenie a zsarnoki hatalom tömlöceiből. Több, különféle speciális képességgel felvértezett karakter, többféleképpen is megoldható nyaktörő helyzetek, izgalom, akció a PC Guru DVD-jén a jövő hónapban!

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

A következő PC Guru 2005. február 18-án jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest, Pf. 339
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422
Tel: (06-1)-888-3423

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

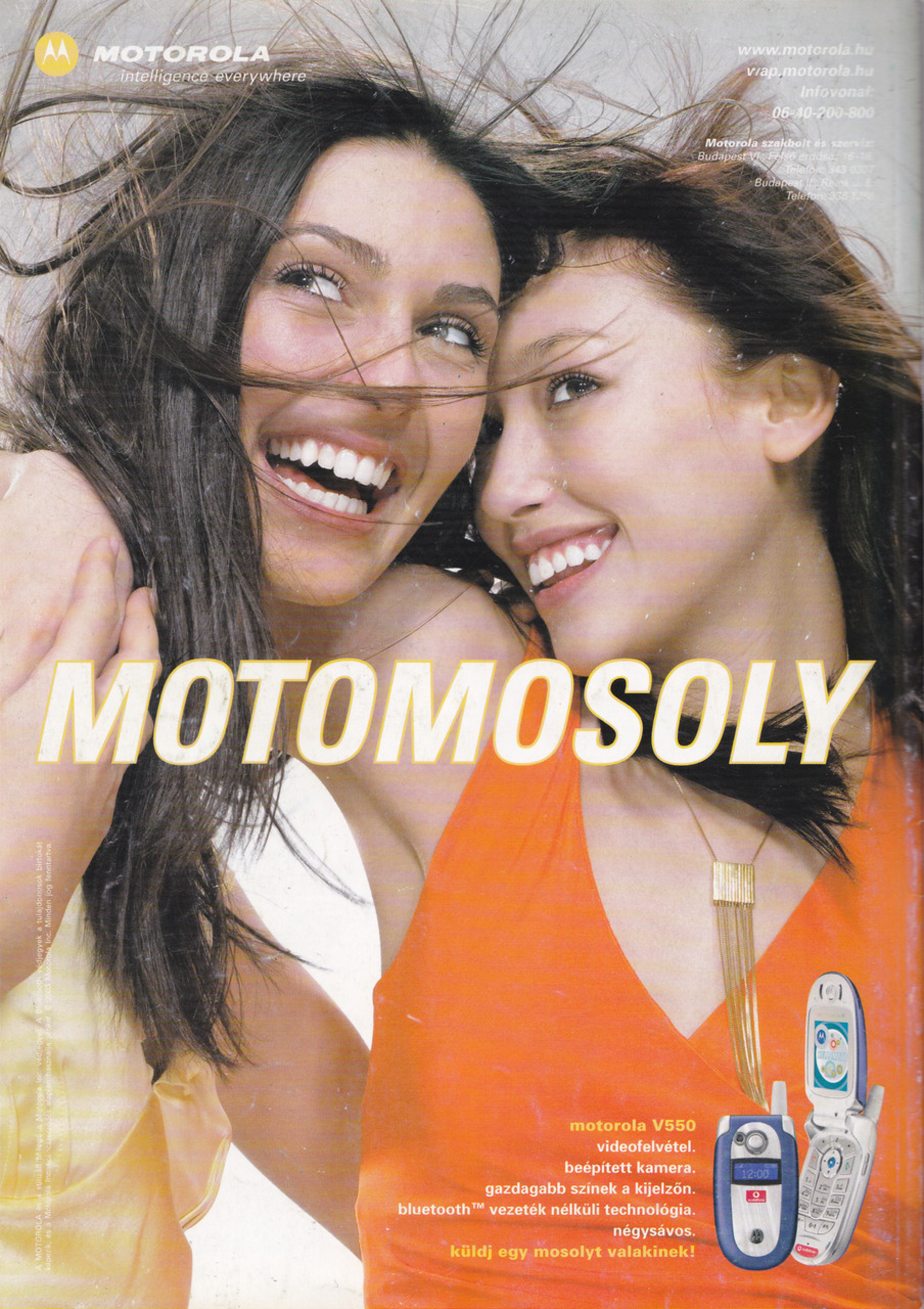
Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!


MOTOROLA
intelligence everywhere
www.motorola.hu
wap.motorola.hu
Infovonal:
06-40-200-800
Motorola szakbolt és szerviz
MOTOMOSOLY
motorola V550
videofelvétel.
beépített kamera.
gazdagabb színek a kijelzőn.
bluetooth™ vezeték nélküli technológia.
négysávos.
küldj egy mosolyt valakinek!
12:00